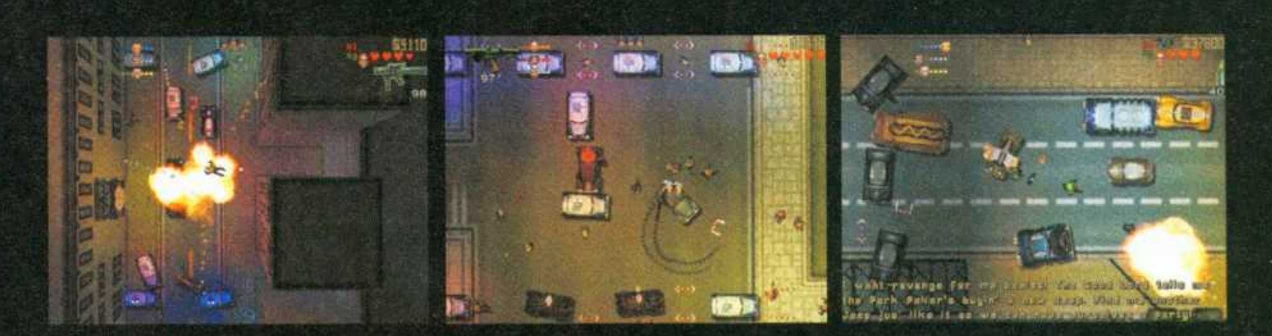


7/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 81
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MANIAC
PLAYSTATION • DREAMCAST
Metal Gear Solid 2
Endlich: Bilder und Infos zum sensationellen Agententhriller
Dino Crisis 2
Schrecklich: Playstation-exklusiver Terror-Trip
EXKLUSIV
SQUARESOFT
MANIAC
VAGRANT STORY
RUNDUMAUFKLEBER
E3 2000: DIE MEGA-MESSE
350 SPIELE für die Zukunft
Sony unter Druck: Dreamcast und Nintendo 64 im Rausch der Spiele
4 398044 105901 07



Grand Theft Auto Is Back.

# GTA2

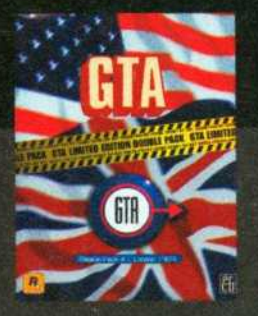
## RESPECT IS EVERYTHING.




AB MAI FÜR DREAMCAST

AUCH ERHÄLTLICH:









# STRATEGISCHER STILLSTAND

Der Gang über die diesjährige E3 erinnerte an das Zappen durch 30 Fernsehkanäle. Und das nicht nur, weil momentan jede flüchtige Bildschirmbekanntschaft zu einem Action-Adventure oder Fun-Racer verwurstet wird und der Sportwahn keine Grenzen kennt. So wie das tägliche Programm von billigen Plagiaten erfolgreicher Shows und Wiederholungen geprägt ist, so wird der Spieler mit Dutzenden Aufgüssen einst erfolgreicher Konzepte malträtiert. Gegen die Fortsetzung eines genialen Spiels ist zwar nichts einzuwenden (momentan ist man ja schon zufrieden, wenn die Zahl hinter einem Spiel nicht „4" oder „2001" heißt), aber ein bisschen Innovation und die konsequente Ausnutzung einer neuen, leistungsfähigeren Hardware darf man doch erwarten. Das (allzu verständliche) Gewinnstreben verhindert dies, und so verlassen sich etliche Hersteller auf billig und schnell produzierte Fast-Food-Spielchen, die dank netter Lizenz oder erfolgreichem Vorgänger genügend Abnehmer finden.

Vor allem die PS2-Entwickler und konvertierwütige Dreamcast-Dritthersteller setzen eher auf den gesicherten Profit als wagemutige Konzepte. Auch Nintendo (abgesehen von den genialen Rare-Leuten) bleibt in seiner Entwicklung stehen, um die Konzernkassen durch den Pokémon-Boom zu füllen. Da ist es ebenso erstaunlich wie bewundernswert, dass gerade ein mäßig erfolgreicher bis angeschlagener Konzern wie Sega vor Ideen sprüht und keine Mühen scheut, Trends zu etablieren. Aber vielleicht hat Sega einfach nur die Zeichen der Zeit erkannt: Wer in Zukunft vorne mit dabei sein will, der schlachtet Trends nicht nur aus, er macht sie. Denn einmal erfolgreich, verdient sich der Hersteller mit seiner Idee dumm und dusslig, so wie Konami mit Musikspielen, Capcom mit Survival-Horror und natürlich wie Nintendo mit Pokémon.

Chase the Express (Sony, 2000)

Letztlich liegt es aber an Euch, ob in Zukunft Innovation oder Stillstand die Spieleszene beherrschen. Ihr seid die Konsumenten, und durch Euer Kaufverhalten kontrolliert Ihr den Markt und lasst Produkte erblühen oder sterben. Unsere Aufgabe bleibt es, Euch durch gründliche Berichterstattung und Recherche Entscheidungshilfen zu geben.







**Snake räumt ab:** Vor einigen Ausgaben hatten wir nach Eurem MAN!AC-Lieblingscover der letzten drei Jahre gefragt. Euren größten Zuspruch fand der "Metal Gear Solid"-Titel der Ausgabe 3/99. Doch Solid Snakes Führung ist hauchdünn ausgefallen: Mit wenigen Stimmen Abstand folgten Lara Croft auf der MAN!AC 12/99 und Pandemonium-Schnecke Nikky (12/97). Herzlichen Dank an alle, die ihre Meinung kundgetan haben und so aktiv am Aussehen ihres Lieblingsmagazins mitwirken.



# INHALT



*Auf zur Echsen-Jagd: Capcoms zweiter Dino-Schocker ab Seite* **12**

*Das Thema der größten Spielemesse der Welt: "Metal Gear Solid 2" ab Seite* **8**

# MAN!AC presents



*350 Spiele in drei Tagen: Ob Nintendo 64, Dreamcast, Playstation oder PS2 – die Softwareflut kennt keine Grenzen. Über aufregende Konzepte, attraktive Hostessen und allgegenwärtige Stars lest Ihr ab Seite* **26**

*Nintendo hört die Kassen klingeln. "Conker's Bad Fur Day" ab Seite* **10**

*Der beste Ego-Shooter: Rares "Perfect Dark" als XXL-Test und im Tipps-Teil auf den Seiten* **80+96**

## NEWS



## FEATURE



## TIPPS & TRICKS



## RUBRIKEN



# PAL-TESTS



# IMPORT-TESTS

**Die Dinos sind zurück mit Gebrüll: In Capcoms Horror-Schocker "Dino Crisis 2" dürfen Playstation-Besitzer noch einmal den Wesen aus grauer Vorzeit hinterher jagen.**



Alles Gute kommt von oben. Von wegen: Die spitzen Schnäbel der Pteranodon-Flugsaurier sind lebensbedrohliche Waffen.

# Rückkehr der Urzeit

***Capcom-Wirrwarr in Europa:*** *Da die japanische Traditionsfirma bei uns ihre Produkte nicht selbst vermarktet, benötigt sie für diese Aufgabe einen kompetenten Partner. Anstatt die Titel nur einem Unternehmen anzuvertrauen, fährt Capcom eine an-*

**CAPCOM®**

*dere Strategie: Der Software-Kuchen wird auf mehrere Publisher aufgeteilt. Die Löwenanteile liegen bei den Firmen Virgin/Interplay und Eidos, die um jede gewinnträchtige Lizenz*




**EIDOS INTERACTIVE**

*buhlen. So publiziert Eidos beispielsweise die "Resident Evil"-Teile "RE 3: Nemesis", "RE: Survivor" und "RE: Code Veronica"; im Gegenzug erhielt Capcom Japan die Rechte an der "Tomb Raider"-Serie sowie an "Soul Reaver: Legacy of Kain". "Dino Crisis 2" wird bei uns wie der Vorgänger allerdings über Virgin/Interplay erscheinen.*

Beim Besuch des etwas abseits gelegenen Capcom-Standes auf der diesjährigen E3 haben wir mit vielem gerechnet, nur nicht mit der Fortsetzung des '99er Survival-Horror-Spektakels "Dino Crisis 2". Zu allem Überfluss war die Dino-Hatz auch noch an mehreren Monitoren spielbar – zumindest ein kurzer Demo-Level. Doch erstmal zur Story: Dank des heldenhaften Einsatzes von Power-Frau Regina und dem restlichen Spezialteam sitzt der durchgeknallte Wissenschaftler Dr. Kirk endgültig hinter schwedischen Gardinen. Kirks Forschungsarbeit über die 'Dritte Energie' wurde sichergestellt und ein Jahr nach den geheimnisvollen Vorfällen auf Ibis-Island an das Militär ausgehändigt. Trotz aller Warnungen führt die Regierung die gefährlichen Experimente weiter und prompt geht die Sache schief: Edward City, der Standort der militärischen Forschungsanlage, ist auf mysteriöse Art und Weise vom Erdboden verschwunden. An der gleichen Stelle wuchert jetzt ein dichter Dschungel aus der Urzeit, angefüllt mit allerlei prähistorischen Wesen. Der Regierung bleibt keine andere Wahl als ein Rettungsteam zusammenzustellen, das sowohl die Wissenschaftler als auch deren kostbare Forschungsergebnisse sicher in unsere Dimension zurückholt. Mit einem neuartigen Raum/Zeittransporter wird ein Spezialtrupp zurück in die Vergangenheit geschickt. Ausgestattet mit speziellen Anti-Dinosaurier-Waffen macht sich das unerschrockene Team mit Regina auf in eine Welt vor unserer Zeit.

Ebenso überraschend wie die plötzliche Präsentation von "Dino Crisis 2" sind die grundlegenden Änderungen gegenüber dem Vorgänger. Auffallendster Unterschied: Capcoms Spieledesigner verabschiedeten sich von der Echtzeit-Polygon-Optik und setzen diesmal auf bewährte "Resident Evil"-Technik mit vorgerenderten Hintergründen. Dieses 'Facelifting' steht der Saurier-Jagd sehr gut zu Gesicht und überzeugt durch die enorme Detailfülle der wild wuchernden Dschungelabschnitte. So erkennt Ihr jetzt im Gegensatz zu der steril wirkenden Grafik des ersten Teils einzelne Grashalme, die rissige Baumrinde und die vom Regen zerfurchte Oberfläche herumliegender Felsen. Diese optische Steigerung hat aber seinen Preis, denn dramatische Kamerafahrten à la "Dino Crisis" sind mit der 'neuen' Technik nicht möglich. Dafür überzeugen die starren Renderszenerien mit ausgeklügelten Perspektiven, die die Bildschirmaction gekonnt dramatisieren.

Apropos Action: Während Ihr im Vorgänger die meiste Zeit mit



Dich kenn ich doch aus dem Vorgänger! Den bösen Dino schlechthin (Tyrannosaurus Rex) könnt Ihr nur mit großkalibrigen Wummen beeindrucken.



Treten Sie näher! Neu im "Dino Crisis 2"-Zoo sind Nessies Vorfahren, die mit ihren messerscharfen Zähnen auch durch sexy Lederklamotten beißen.

Die fiesen Raptoren attackieren meist im Rudel und nehmen Euch von verschiedenen Seiten in die Zange

Itemsuche und Rätselknacken verbracht habt, erwartet Euch in "Dino Crisis 2" pausenloses Rumgeballere – die Adventure-Elemente sind fast komplett verschwunden. So stürzen sich in nahezu jedem neuen Abschnitt mehrere Dinos auf Eure Polygon-Heldin.

Zum Glück haben die Charaktere während der einjährigen Pause kräftig im Schießstand geübt: Sowohl Regina als auch der neue spielbare Charakter Dylan beherrschen den Umgang mit zwei Waffen gleichzeitig. In dem E3-Messe-Demo konnte man mit der Kreis-Taste die Hauptwumme einsetzen und mit dem Dreieck-Button einen überaus wirksamen Tazer zücken. Im Zusammenspiel mit der blitzschnellen 180°-Drehung verwandelt sich der Bildschirmheld in eine wahre Dino-Killermaschine. Für den Abschuss der Urviecher kassiert Ihr neben Punkten auch Combo-Zähler: Je mehr Ihr davon sammelt, desto besser. Denn hohe Trefferquoten bescheren Euch nützliche Extras wie Spezial-Waffen, Medi-Paks oder frische Magazine. Sollte Euch im Eifer des Gefechts die Munition ausgehen, könnt Ihr immer noch Eure Haut mit einem beherzten Spurt retten; zumal die Charaktere jetzt von Haus aus im Laufschritt durch den Urwald hetzen, also ohne Drücken eines Extra-Buttons.

Soweit die bis jetzt bekannten Fakten. Doch wie spielt sich "Dino Crisis 2"? Nachdem Ihr Euren offen stehenden Mund über die brillante Render-Optik samt genialer Animationen wieder geschlossen habt, kann der Spaß beginnen: Mit den wieselflinken Helden spurtet Ihr durch das tropische Unterholz und mäht mit der Kraft der zwei Hände alles nieder, was sich bewegt. Das Geschehen auf dem Bildschirm erinnert dabei an den hektischen 'Mercenaries'-Modus von "Resident Evil 3" – mit dem Unterschied, dass die Action nicht nur zwei Minuten, sondern das gesamte Abenteuer über dauert. Durch das Mehr an Feinden ist nicht nur die Abwechslung größer als beim ersten "Dino Crisis", Ihr benötigt zudem für jedes Urvieh eine eigene Taktik. Nach dem kurzen Probespiel auf der E3 sind wir jedenfalls hoffnungslos dem Jagdfieber verfallen. *os*

**Dino Crisis 2!**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Capcom |
| SYSTEM | Playstation |
| D-RELEASE | 4. Quartal |

**Actionbetonte Fortsetzung des Dino-Schockers: Dank vorgerenderter Hintergründe und brillanten Animationen realistischer denn je!**



Zwischendurch schocken plötzlich eingespielte Zwischensequenzen, die die Dinos in Nahaufnahme zeigen.

## "Dino Crisis 2" auf einen Blick

Im ersten "Dino Crisis" kämpft Ihr für gewöhnlich gegen maximal zwei Urviecher ums Überleben...

Im Folgenden haben wir die wichtigsten Unterschiede von "Dino Crisis 2" zu seinem Vorgänger aufgedröselt:

**1. OPTIK:** Der "Dino Crisis"-Nachfolger verzichtet auf Echtzeit-3D-Darstellung und atmosphärische Kamerafahrten. Dafür durchstreift Ihr mit den brillant animierten Polygon-Helden detailliert gerenderte Hintergründe à la "Resident Evil".

**2. CHARAKTERVIELFALT:** Durftet Ihr im ersten Teil der Dino-Hatz nur mit sexy Regina durch die Labors wandern, so steht Euch jetzt neben der weiblichen Spezialagentin mit Dylan ein zweiter Haudegen zur Wahl. Beide Charaktere unterscheiden sich durch abweichende Werte in Energie und Schnelligkeit.

**3. DOPPELTE FEUERKRAFT:** Sowohl Regina als auch Dylan können mit zwei Waffen gleichzeitig operieren. Praktisch: Angreifer aus unterschiedlichen Richtungen nehmt Ihr zur selben Zeit unter Beschuss.

**4. DINO-EVOLUTION:** In "Dino Crisis" habt Ihr nur knapp ein halbes Dutzend Dinosaurierarten vor die Flinte bekommen. Der Nachfolger wartet mit doppelter Menge auf, darunter auch Unterwasser-Monster.

**5. COMBO-SYSTEM:** Für den Abschuss mehrerer Dinos kurz nacheinander werden Euch Combo-Punkte gutgeschrieben. Je mehr davon am Schluss eines Levels auf Eurem Konto stehen, desto bessere Goodies (Waffen, Munition, Medi-Paks) könnt Ihr Euch kaufen.

**6. MINI-MISSIONEN:** Während des 'normalen' Spiels werdet Ihr von Zeit zu Zeit zu wichtigen Sonderaufgaben abkommandiert. So müsst Ihr beispielsweise Teamkollegen beschützen oder diebischen Dinos wichtige Items wie Schlüssel abjagen.



...seid oft auf der Suche nach Schlüsseln verzweifelt...

**7. UNTERWASSER-ABENTEUER:** In "Dino Crisis 2" dürfen sich die Helden mit einer Taucherausrüstung in die Tiefe von Seen und Flüssen begeben. Dort seid Ihr allerdings nicht zum Spaß, denn bekanntlich begann das Leben ja im Wasser...



...und konntet den T-Rex nur mit einer Waffe auf einmal beharken.

**8. HÖHENVORTEIL:** Auf Brücken oder höher gelegene Stellen solltet Ihr besonders achten, da Ihr unter Euch herumlaufende Dinosaurier bequem von oben aufs Korn nehmen könnt. So erledigt Ihr selbst robuste und starke Feinde ohne Risiko.

BAD FUR DAY.

# Verpiss Dich!

**_Der britische Entwickler Rare macht Schluss mit dem Knuddel-Image: Begleitet Eichhörnchen Conker durch das vulgärste N64-Abenteuer seit "Duke Nukem: Zero Hour"._**

Ein echtes Eichhörnchen nimmt es auch mit einem Tyrannosaurus Rex auf: Verliert Ihr das Duell, endet Ihr als Dino-Futter in zwei Portionen.

YOU HOO ! SQUIRREL PERSON.

"Komisch. Irgendwie kann mich kein anderes Tier leiden (Bilder oben und rechts). Ob das an meinem neuen Odel-Toilette liegt?"






Rare zeigt nicht mal vor dem Tod Respekt und degradiert den Sensenmann zu einer megaphonschwingenden Witzfigur

Als vor knapp drei Jahren "Conker 64" angekündigt wurde, war die Enttäuschung groß: "Viel zu niedlich", "Nicht schon wieder ein Knuddel-Jump'n'Run" oder "Banjo-Kazooie mit einem Eichhörnchen" – so ähnlich lauteten damals die Kommentare von Journalisten und Zockern in aller Welt. Nach dieser Schmach verschwand "Conker" erstmal in seinem Baumhaus, um ein paar Bier runterzukippen und die missglückte Präsentation zu vergessen. Nach etwa 36 Monaten ausgiebigen Zechens hat der Bierkonsum nun deutliche Spuren hinterlassen: Der langschwänzige Held sieht trotz Säuferleber immer noch zum Knuddeln aus, die meisten restlichen Charaktere in "Conker's Bad Fur Day" sind jedoch zu ordinären Wesen mutiert, die mit Fäkalausdrücken nicht gerade zimperlich umspringen. So hört Ihr während einer lautstarken Auseinandersetzung in regelmäßigen Abständen ein 'Piep' aus den Boxen pfeifen, mit denen die hübschen Wörter 'Fuck', 'Sucker' und 'Dick' übertönt werden. Doch damit nicht genug: Auf der diesjährigen E3 konnten wir Rares Überraschung erstmals anspielen und uns von dem verruchten 'Ab 18 Jahre'-Titel ein Bild machen. Und tatsächlich – "Conker's Bad Fur Day" ist ein Sammelsurium abgedrehter Ideen, die nach exzessivem Alkoholkonsum aus den benebelten Gehirnwindungen der britischen Entwickler hervorgekrochen sind. Schon die Intro-Sequenz des 'War'-Abschnittes scheint an schwarzem Humor und verherrlichender Gewaltdarstellung nicht zu überbieten: Ihr seht Conker in Großaufnahme wie er sich benommen schüttelt und verdutzt den Stahlhelm auf seinem Kopf ertastet. Die Kamera zoomt zurück und Ihr erkennt, dass sich der putzige Held zusammen mit mehreren Eichhörnchensoldaten an Bord eines Landungsschiffes aus dem Zweiten Weltkrieg befindet. Nach ein paar schaukelnden Bewegungen des Bootes springt die gepanzerte Frontklappe auf und die blutige Show beginnt: Aus dem Schützenturm nahe der Küste feuern braune Teddybären







Tod den Teddys: Mit zwei Pistolen gebt Ihr den braunen Plüschsoldaten Saures und zerfetzt sie in ihre flauschigen Einzelteile.

mit einem mehrläufigen Maschinengewehr in die anstürmenden Nager. Rotes Comic-Blut spritzt aus klaffenden Schädelwunden, ein schwer verletztes Eichhörnchen sucht nach seinem abgetrennten Arm und andere Knuddeltierchen verenden als lebende Fackel – 'Der Soldat James Ryan' lässt grüßen. Nach dieser brutalen Eröffnungssequenz dürft Ihr Conker durch die feindlichen Linien dirigieren. Wie Tom Hanks in Steven Spielbergs Oscar-Meisterwerk müsst Ihr Deckung hinter Eisenkreuzen suchen und Euch durch stacheldrahtbewehrte Zäune bis zum Schützenturm vorkämpfen. Oben angelangt, trefft Ihr auf den Kommandeur, der sich von Eurer Truppe eigentlich Unterstützung erhofft hatte – doch Conker ist der einzige Überlebende. Wirklich der einzige, denn nach dem Pfeifen eines Querschlägers liegt auch der Ordenträger in seinem Blut. Zum Glück ist Conker (noch) nicht auf den Kopf gefallen, schnappt sich zwei Knarren und stürmt den nahegelegenen Bunker. Dort erwarten Euch schwerbewaffnete Teddys, die Ihr jedoch mit gekonnten Sidesteps und gezielten Kopfschüssen in "Jet Force Gemini"-Manier erledigt.

Weiter geht's im 'Golden Shower'-Level: Eine Intro-Sequenz zeigt Euch ein vulgäres Saufgelage. Zwei Feuerteufel liegen in der Nähe eines Bierfasses und heizen sich mit derben Worten zum Flammen-Wettfurzen an. Als Conker die Party der volltrunkenen Derwische stört, beginnen sie den Helden zu attackieren. Ihr schlagt mit der Bratpfanne zu und nichts passiert. Nach einigen verzweifelten Versuchen kommt dem Eichhörnchen der Geistesblitz: Wasser! Doch woher nehmen und nicht stehlen? Das Bierfass! Schnell hingeflitzt, unter den Zapfhahn gelegt und volllaufen lassen bis zum Anschlag. Schwankend, aber mit randvoller Blase, torkelt Ihr auf die Flammenteufel zu. 'Rieetsch', Reißverschluss auf und Wasser marsch. Kein Witz, Ihr müsst die lodernden Dämonen tatsächlich auspinkeln! Natürlich ist auch die Blase eines Superhelden einmal leer und so bleibt nur der erneute Weg zum Fass. Allerdings schlägt exzessiver Alkoholkonsum auf den Magen und Conker muss sich übergeben. Habt Ihr die Feuerwesen schließlich 'gelöscht', gönnt sich der volltrunkene Held eine Aspirin.

Rauchen, saufen und furzen: Die Feuerteufel machen ihrem Namen alle Ehre und benehmen sich wie Beavis & Butthead.

Wenn schon grotesk, dann gleich richtig. Und so machte sich Rare sogar aus dem Tod einen Spaß: Nach dem Ableben erwacht Conker in einer leeren Halle und aus dem Dunkel ertönt die donnernde Stimme des Sensenmannes. Vor Angst bebend muss der Held mitansehen, wie sich ein gigantischer Schatten auf ihn zubewegt, nur um kurz darauf festzustellen, dass der Gevatter ein kleines Männchen mit Megaphon in der Hand ist!

Die Liste mit witzigen und derben Einfällen ließe sich beliebig erweitern, doch wir wollen noch nicht zu viel verraten. Auf höchstem N64-Niveau ist die bunte Comic-Optik: Conker läuft flüssig durch komplexe 3D-Landschaften, begeistert mit putzigen Animationen und die komplette Szenerie wird ähnlich wie in "Donkey Kong 64" von Echtzeit-Licht erhellt. Alle Dialoge laufen über Sprachausgabe (kombiniert mit eingeblendeten Textboxen) und ausgeprägter Gesichtsmimik ab – so könnt Ihr die Stimmung der Charaktere nicht nur hören, sondern auch sehen. Ob und wann "Conker" bei uns erscheint, ist aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellung noch offen. Hoffen wir, dass sich Nintendo nach dem "Perfect Dark"-Rückzug etwas mutiger zeigt. *os*



**Conker's Bad Fur Day!**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Rare/Nintendo |
| SYSTEM | Nintendo 64 |
| D-RELEASE | Dezember |

**Völlig abgedrehtes 3D-Abenteuer mit ordinären Helden, literweise Comic-Blut und witzigen Ideen. Die Nintendo-Überraschung des Jahres!**

## Mickey & Co. in 3D



Rasen in der Heimat des Grunge-Rock Seattle: Im Hintergrund der Space-Needle-Tower.



Donald Duck lässt's krachen und fegt seine Freundin Daisy mit dem Tennisball von der Bahn



Goofy in New York City: Links im Bild seht Ihr die etwas 'andere' Freiheitsstatue.

**In ihren bisherigen Konsolenauftritten waren die bekannten Disney-Comic-Helden nur flache Bitmap-Optiken. Jetzt feiern Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy & Co. ihr 3D-Debut in Rares "Mickey's Speedway USA". Im Stil des Fun-Racers "Diddy Kong Racing" flitzt Ihr mit den bekannten Comic-Helden durch kunterbunt gezeichnete Varianten des Yellowstone Park, Grand Canyon oder New York. Durch Erfolge in insgesamt fünf Kart-Meisterschaften mit je vier Rennen befreit Ihr Schritt für Schritt Mickeys entführten Hund Pluto. Zahlreiche Extras wie Waffen und Turbos, versteckte Items oder Abkürzungen motivieren zu ausgedehnten Rennsessions. An der hübschen, flüssigen Cartoon-Optik konnten wir beim Probespiel keine Kritikpunkte finden, selbst in den diversen Multiplayer-Modi ist der Fun-Racer gut spielbar. Im Sommer ist es soweit, dann dürft Ihr auf dem N64 um die Wette rasen oder Euch unterwegs mit der Game-Boy-Color-Umsetzung vergnügen.**



Auch im Mehrspieler-Modus macht Mickeys Fun-Racer dank flüssiger Grafik Spaß

***Auf der E3 zeigte Rare** neben "Conker's Bad Fur Day", "Dinosaur Planet" (siehe Messebericht) und "Mickey's Speedway USA" (siehe Kasten) einen weiteren Top-Titel. "Banjo-Tooie", der Nachfolger des erfolgreichen Jump'n'Runs "Banjo-Kazooie" konnte zum ersten Mal ausgiebig gezockt werden.*





Mit flotten Zaubersprüchen verwandelt Ihr Euch sogar in einen Dinosaurier (oben)

***Auffallendstes Merkmal des neuen 3D-Hüpfers ist neben der atemberaubenden Optik die Möglichkeit, beide Hauptcharaktere getrennt zu steuern. Darüber hinaus wurde das 'Beam'-System aus "Donkey Kong 64" in überarbeiteter Form integriert: Stellt Euch auf ein Warp-Feld und wählt aus einer Liste den gewünschten Zielpunkt – sehr praktisch! Leider konnten wir den Entwicklern kein Statement zu der angekündigten Verbindung mit dem ersten Teil (Stichwort: verschlossene Türen) entlocken. Wir bleiben gespannt...***





Von oben kommt nichts Gutes: Ein riesiger Greifvogel will Euch an den Kragen (unten).



Gespannte Atmosphäre auf der E3: Vor der Konami-Monitorwand warteten dutzende Besucher auf "MGS 2".

# Next-Generation-Terror

WORK in PROGRESS

**Hideo Kojima ließ auf der E3 die Katze aus dem Sack und präsentierte ein erstes Video von "Metal Gear Solid 2". Snake feiert ein überaus eindrucksvolles Comeback.**

## Licht und Schatten

**EIN WESENTLICHES ELEMENT VON "MGS2" sind Lichtquellen und die daraus resultierenden Schattenwürfe. Auf dem Bild erkennt Ihr deutlich, dass sowohl Snake als auch der feindliche Soldat einen verräterischen schwarzen Umriss auf den Boden bzw. die Wand werfen. Diese Tatsache müsst Ihr bei Eurer Mission ständig im Hinterkopf behalten, da die Gegner nicht nur auf Geräusche oder direkten Sichtkontakt reagieren, sondern auch auf Euren Schatten. Allerdings lässt sich dieser Umstand zu Eurem Vorteil nutzen: Erstens seht Ihr den Schatten des Feindes ebenfalls und könnt entsprechend reagieren. Und zweitens habt Ihr die Möglichkeit, den Feind mit Eurem Umriss absichtlich auf Euch aufmerksam zu machen und ihn so in eine Falle zu locken.**

Donnerstag 11. Mai 2000, E3 Convention Center in Los Angeles: Schlag 12 Uhr startete auf der Monitorwand vor dem Konami-Stand das wohl imposanteste Ereignis der gesamten Messe. 25 synchron geschaltete Bildschirme zeigten ab diesem Zeitpunkt jede volle Stunde einen achtminütigen Zusammenschnitt von Spielszenen und Zwischensequenzen aus dem Spionage-Thriller "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty". Als Folge dieser Aktion bildete sich regelmäßig schon eine halbe Stunde vor der Präsentation eine sitzende bzw. stehende Menschenmenge aus mehr als hundert gespannt wartenden Messebesuchern. Was diese dann zu sehen bekamen, lohnte das geduldige Ausharren: Der Trailer zeigte Solid Snake an Bord eines vom Sturm gepeitschten Transportschiffs, wie er sich mit dutzenden Terroristen dramatische Feuergefechte liefert oder heimlich, still und leise durch fahl beleuchtete Gänge huscht. Die an den ersten Teil erinnernde Optik beeindruckte mit lebensechten Animationen, grandiosen Lichtspielereien und faszinierenden Spezialeffekten. Doch überzeugt Euch selbst von den ersten Bildern und Infos. *os*

## Gegnerintelligenz

**War die GEGNER-KI in "Metal Gear Solid" mit den facettenreichen Reaktionen der Genom-Soldaten schon ausgefeilt, legt Hideo Kojima im zweiten Teil noch eins drauf: Jetzt trefft Ihr des öfteren auf vier Mann starke, feindliche Suchtrupps, die von einem Anführer durch die Räume gelotst werden. Auf dem Bild erkennt Ihr ein solches Quartett, das Euch mit kugelsicheren Schilden und Maschinengewehren auf den Leib rückt. In solch einer Situation hilft nur die Flucht in den angrenzenden Raum, um den Suchtrupp aufzusplitten. Übrigens: Das Schild schützt nicht den kompletten Körper. Profis zielen auf die Beine der Gegner...**



## Snakes neue Bewegungen



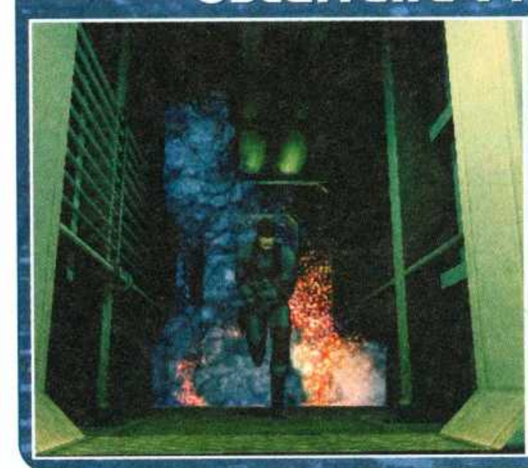
Auf dem Bild erkennt Ihr den auffälligsten NEUEN MOVE des Agenten: Auf Tastendruck schwingt er sich über Brüstung oder Geländer und klammert sich am Abgrund fest. Damit könnt Ihr nicht nur unbemerkt an Wache stehenden Soldaten vorbeikommen, sondern Euch bei Alarm auch in Sicherheit bringen. Darüber hinaus dürft Ihr den Helden in variabler Geschwindigkeit kriechen oder mit der Waffe zielen lassen – die Analog-Buttons des Dual-Shock-2-Controllers machen's möglich. Ebenfalls neu ist die gesteigerte Interaktion mit der 3D-Umgebung: Snake drängt sich auf Kommando in einen engen Spind oder benutzt die Eisentür als Deckung vor gegnerischen Kugelattacken. Mit Eurer Waffe ballert Ihr Heizungsrohre auf – in der Nähe lauernde Soldaten bekommen eine Gratis-Dampfdusche.

## Metal Gear Ray



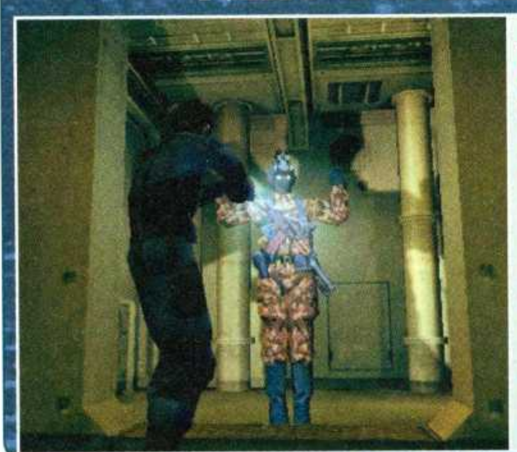
Über DIE STORY des Agenten-Abenteuers hüllt sich Konami noch in Schweigen, doch aus dem gezeigten Filmmaterial lässt sich die grobe Geschichte erahnen: Obwohl Snake die geheime Basis in Alaska zusammen mit Metal Gear Rex vernichtet hatte, gelangten die Baupläne der mobilen Superwaffe auf den Schwarzmarkt. Terroristen und Militärs in aller Welt können sich die Daten besorgen und eigene Metal Gear Rex herstellen. Um diese Gefahr abzuwenden, konstruierte eine geheime Organisation Metal Gear Ray – eine hochentwickelte Killer-Maschine, die sowohl an Land, in der Luft als auch im Wasser einsetzbar ist. An der Küste von New York kommt es beim Transport von Metal Gear Ray zu einem brutalen Zwischenfall: Terroristen stürmen das Transportschiff mit der Absicht, die neue Superwaffe zu stehlen. Doch die Söldner sind nicht die einzigen, die hinter der Maschine her sind. Wie aus dem Nichts taucht plötzlich der totgeglaubte Fox-Hound-Recke Revolver Ocelot auf und erledigt einen überraschten Soldaten. Und zwischen den Fronten steht wieder mal Solid Snake...

## Oscarreife Präsentation



WIE SCHON "METAL GEAR SOLID" verzichtet auch die Fortsetzung auf teure FMV-Filme: So fügt sich die Explosionsszene im Maschinenraum dank Spielegrafik nahtlos in das Geschehen ein; mit dem kleinen Unterschied, dass die bekannten Blur-Effekte die Dramatik noch unterstreichen. Auch im Duell von Solid Snake und einem weiblichen Zwischenboss zeigt sich Kojimas Liebe zum Actionfilm: Ein Feuergefecht endet dabei mit einer von "The Matrix" inspirierten Szene. In Zeitlupe fängt die Kamera den Flug einer Pistolenkugel ein, wobei Ihr klar erkennt, wie das Projektil eine Gischtspur durch den Regen zieht. Und alles in Echtzeit!

## Next-Generation-Optik



Angesprochen auf die HERVORRAGENDE GRAFISCHE QUALITÄT des "MGS 2"-Trailers antwortete Hideo Kojima, dass er weder gigantische Polygonmengen noch Anti-Aliasing für sein neuestes Werk verwendet. Vielmehr sorgen realistische Lichteffekte, Spiegelungen und lebensechte Animationen für den außergewöhnlich stimmigen Eindruck. "Für 'MGS 2' greifen wir auf einen anderen Ansatz zurück: Indem wir die Kamera ständig in Bewegung halten und auf subtile Details wie Atemwolken, fliegende Patronenhülsen, realistische Schatten oder nasse Kleidung achten, entsteht für den Spieler ein realistisches Spielerlebnis", so Hideo Kojima zur Technik.



## Geballte Action

Im Vorgänger waren SCHIESSEREIEN MIT MEHREREN FEINDEN selten. Im zweiten Teil werdet Ihr öfter in den Genuss wilder Shootouts kommen – falls Ihr Euch darauf einlasst. Denn laut Hideo Kojima kann "MGS 2" durchgespielt werden, ohne dass Ihr einen 'Nicht-Boss'-Gegner killen müsst. Habt Ihr nichts übrig für Pazifismus, erwarten Euch Feuergefechte mit mehr als einem halben Dutzend Söldnern gleichzeitig. Versteckt Ihr Euch dabei wie auf dem Bild hinter einem schützenden Gegenstand, dürft Ihr via Ego-Perspektive und Laserpointer die Feinde gezielt aufs Korn nehmen. Allerdings seid Ihr (oder Eure Feinde) trotz Deckung nicht vor gefährlichen Querschlägern gefeit; aufgepasst, diese Abpraller lassen sich auch 'gezielt' einsetzen – blindes Feuern führt zu Zufallstreffern.



**Metal Gear Solid 2 !**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Konami |
| SYSTEM | Playstation 2 |
| BRD-RELEASE | 2001 |

Spionage-Action in einer neuen Dimension: Brillante Optik und atemberaubende Kamerafahrten gepaart mit faszinierender Gegner-Intelligenz.

# Sag JA zum Videospiel



Kawoom in "Bangaio"! Explosionen im Sekundentakt erfreuen die Fans klassischer 2D-Shooter (Dreamcast).



Die Data-East-Entwicklung "Magical Drop" erscheint in Deutschland im Bundle mit der Ur-Fassung.

**Swing dreht auf: Nach Achtungserfolgen auf dem PC will der Kaarster Publisher nun im Konsolen-Lager Fuß fassen.**

"Diablo" lässt grüßen: Bei den Echtzeitkämpfen in "Lodoss" geht auf dem Dreamcast die Post ab.



Swing? Ist das nicht dieses Denkspiel von Software 2000? Wie es der Gott der Namenswirrungen so will, gibt es Publisher, die so heißen wie Spiele anderer Unternehmen. Doch der Eutiner "Swing"-Macher Software 2000 und die Kaarster Swing Media AG pflegen trotz des Namenswirrwarrs ein gutes Verhältnis; schließlich wurde die GB-Color-Version von "Swing" sogar von Swing programmiert. Während weitere Swing-Eigenentwicklungen, wie das süchtig machende Knobelspiel "Puzzled" oder das wunderhübsche Jump'n'Run "In einem Land vor unserer Zeit", ebenfalls für Nintendos Handheld-König erscheinen, ließ man für das Dreamcast-Segment die guten Kontakte nach Japan spielen und bringt zwei vielversprechende Produkte nach Deutschland: Die ESP-Entwicklung **Lodoss** basiert auf der in Japan sehr populären Anime-Serie "Lodos War". Aus der Iso-Perspektive à la "Diablo" erlebt Ihr ein actionreiches Fantasy-Abenteuer mit hunderten von Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen und magischen Artefakten. Umfangreiche Zwischensequenzen und ein packender Soundtrack sollen für eine Atmosphäre sorgen, die man bisher nur von der "Final Fantasy"-Serie kennt. Momentan arbeitet Swing an der aufwändigen Lokalisierung, Anime-und Rollenspiel-Fans müssen sich noch bis November gedulden. Mit einem Shooter alter Schule will Swing einen weiteren, bisher vernachlässigten Dreamcast-Bereich abdecken. **Bangaio** bettet das klassische 2D-Horizontalballerspiel in ein Special-FX-Feuerwerk erster Güte. Selbst ein paar Dutzend Objekte gleichzeitig entlocken dem Dreamcast nur ein müdes Lächeln.

Für die Playstation hat Swing ebenfalls zwei Produkte in der Pipeline. Das Spielprinzip von **Magical Drop** orientiert sich stark an "Bust a Move". 16 Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten sowie zahlreiche Extras bringen mehr Schwung in den Spielablauf. Ausschließlich für Kids gedacht ist das Tiny-Toons-Abenteuer **Toonenstein**: Als Furball, Plucky oder Hamton müsst Ihr im Kampf gegen die verrückte Baroness Elmyra simple Denksportaufgaben bewältigen. Erster Eindruck: Witzig, kindgerecht und mit den bekannten deutschen Synchronstimmen. *ts*





Ganz auf witzig getrimmt, spricht "Toonenstein" vor allem die jüngeren "Tiny Toons"-Fans an – mit dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kommen selbst Vorschulkinder zurecht.

## Swing-Programm

| TITEL | SYSTEM | GENRE | TERMIN |
|---|---|---|---|
| Bangaio | Dreamcast | 2D-Ballerspiel | August |
| Lodoss | Dreamcast | Rollenspiel | November |
| Magical Drop | PS/GBC | Denkspiel | August |
| Microsoft Puzzle Collection | GB Color | Denkspiel | Juli |
| Puzzled | GB Color | Denkspiel | Juli |
| In einem Land vor unserer Zeit | GB Color | Jump'n'Run | September |
| Familie Feuerstein: Burgertime in Bedrock | GB Color | Denkspiel | Juli |
| Toonenstein | Playstation | Kids-Adventure | August |

## Swing-Profil

Seit dem 2. Februar wird die Swing-Aktie am Neuen Markt notiert

**Die Swing Entertainment Media AG wurde vor eineinhalb Jahren gegründet und beschäftigt derzeit 20 Mitarbeiter. Nach der Phenomedia AG ("Moorhuhnjagd") war Swing das zweite deutsche Spiele-Unternehmen, das in den letzten zwölf Monaten den Sprung an die Börse wagte. Getreu dem Swing-Slogan 'Interaktive Unterhaltung für den Weltmarkt' garantieren Mehrheitsbeteiligungen bei Conspiracy (USA) und Midas (Benelux) eine Verbreitung der Swing-Produkte auf wichtigen Märkten. Conspiracy, 1997 vom ehemaligen Softgold-Mitarbeiter Thomas Brockhage in Los Angeles gegründet, hält Kontakte nach Japan und hat seit 1999 auch einen deutschen Ableger. Conspiracy Europe sitzt im Swing-Gebäude und entwickelt einige der vorgestellten GBC-Titel wie "Puzzled" und "In einem Land vor unserer Zeit".**



Swing-Gründer Ulrich Conrath



Swing-Gründer Marco Hügges



GBC-Spiele wie "Fred Feuerstein" werden intern entwickelt

*Enttäuschend:* Nur bei etwa der Hälfte der Titel ist der Einsatz der RAM-Erweiterung sinnvoll. Beim Rest solltet Ihr zugunsten eines flüssigen Spielablaufs auf die Highres-Option verzichten.

*Kurios:* "Re-Volt" und "Road Rash 64" bieten Expansion-Pak-Unterstützung, obwohl auf der Packung und in der Anleitung der entsprechende Hinweis fehlt.

## 'DESIGNED FOR N64-EXPANSION-PAK' RAM-TUNING IM ÜBERBLICK

| TITEL | HERSTELLER | HIGHRES | OPTISCHE VERÄNDERUNG | | RAM-PAK-EINSATZ |
|---|---|---|---|---|---|
| Army Men: Sarge's Heroes | 3DO | optional | schärfer | niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Castlevania: Legacy of Darkness | Konami | optional | schärfer | Bildrate fällt in den Keller | nicht sinnvoll |
| Command & Conquer | Nintendo | optional | schärfer | keine | sinnvoll |
| Daikatana 64 | Kemco | optional | schärfer | dicke Balken, niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Donkey Kong 64 | Nintendo | nein | keine | keine | NOTWENDIG |
| Duke Nukem: Zero Hour | GT | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| F1 World Grand Prix 2 | Video System | nein | Replay-Funktion wählbar | keine | nicht sinnvoll |
| Gauntlet Legends | Midway | optional | schärfer, höhere Bildrate | keine | sinnvoll |
| Hybrid Heaven | Konami | optional | schärfer | Bildrate fällt in den Keller | nicht sinnvoll |
| Int. Track & Field Summer Games | Konami | optional | schärfer | keine | sinnvoll |
| NFL Quarterback Club 99 | Acclaim | optional | schärfer | keine | sinnvoll |
| NFL Quarterback Club 2000 | Acclaim | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Nuclear Strike 64 | THQ | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Premier Manager 64 | Gremlin | nein | kein Effekt erkennbar | kein Effekt erkennbar | nicht sinnvoll |
| Rayman 2 | Ubi Soft | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Re-Volt | Acclaim | optional | schärfer | Bild flackert, niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Road Rash 64 | THQ | optional | schärfer | keine | sinnvoll |
| Rogue Squadron | Nintendo | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Ruff & Tumble | GT | k.A. | k.A. | k.A. | k.A. |
| Shadow Man | Acclaim | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| South Park | Acclaim | optional | schärfer | niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Star Wars Episode 1: Racer | LucasArts | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Supercross 2000 | Electronic Arts | optional | schärfer | niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Tony Hawk's Skateboarding | Activision | nein | höhere Bildrate | keine | sinnvoll |
| Top Gear Hyperbike | Kemco | optional | keine | keine | nicht sinnvoll |
| Top Gear Overdrive | Kemco | optional | schärfer | niedrigere Bildrate | nicht sinnvoll |
| Turok 2 | Acclaim | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Turok: Legenden des verlorenen Landes | Acclaim | optional | schärfer | leicht niedrigere Bildrate | sinnvoll |
| Vigilante 8: 2. Herausforderung | Activision | optional | schärfer | niedrigere Bildrate, starkes Bildflackern | nicht sinnvoll |

# RAM-Mania

**Eineinhalb Jahre nach dem RAM-Schub für das Nintendo 64 ziehen wir Bilanz: Was bringt das Expansion-Pak wirklich und welche Titel unterstützen die Erweiterung?**





Factor 5s "Star Wars: Rogue Squadron" in Lowres- (links) und Highres-Auflösung (rechts).

Über mangelnde Spiele-Qualität konnte man sich beim Start-Lineup des N64 wahrlich nicht beschweren (u.a. "Super Mario 64"), doch von der versprochenen 'Silicon Graphics'-Optik waren die Titel Lichtjahre entfernt. Obwohl die zweite Software-Generation mit hochklassigen Produkten wie "Banjo Kazooie" auftrumpfte, rümpfte so mancher Zocker die Nase über die verwaschene, unscharfe Grafikdarstellung. Abhilfe versprach die 4-MB-RAM-Erweiterung, die eigentlich mit dem 64DD-Laufwerk in den Handel kommen sollte. Da sich die Entwicklung des wiederbeschreibbaren

## "Ich halte fast jeden Peripherie-Zusatz für

*Zum Thema N64-Expansion-Pak befragten wir Julian Eggebrecht, Mitbegründer des deutschen Entwicklers Factor 5. Das 19-köpfige Team hat seit 1996 seinen Sitz in Nord-Kalifornien und zeichnet neben zahlreicher Spiele-Software (u.a. "Turrican"-Reihe auf Amiga und SNES, "Star Wars: Rogue Squadron" für N64) verantwortlich für diverse Sound-Tools wie 'M.O.R.T.-Voice-Compression' (N64) und MusyX (N64, GBC, Dolphin, PC).*

**Für welche Zwecke kann man das Expansion-Pak nutzen?**

JULIAN: Die offensichtlichste Variante sind höhere Auflösungen, da der Video-Speicher doppelt so groß wird – das N64 besitzt wie die X-Box eine Unified-Memory-Architektur. Davon mal abgesehen, kann man mehr Texturen im RAM halten und größere Levels bauen, da Datenstrukturen jetzt umfangreicher sein können oder durch Triple-Buffering und erweiterte Sound-Buffer auch die Bildrate (dezent) verbessern.

**"Rogue Squadron" war einer der ersten Titel, die das EP unterstützten. In welcher Weise habt Ihr es benutzt?**

JULIAN: Da wir erst sehr spät Zugriff darauf hatten, wurde es zu einem echten Problem, sowohl die 4- als auch die 8-MB-Version fertig zu bekommen. Die Verbesserungen bei "Rogue Squadron" waren Highres, größere Buffer, um Textur-Probleme zu minimieren, mehr Animationsphasen für Explosionen und Bodentruppen sowie höher auflösende Himmels-Texturen.

**Wenn Ihr an neuen N64-Titeln arbeitet, konzentriert Ihr Euch auf die Optimierung für ein upgegradetes N64 oder bastelt Ihr zuerst an der 'normalen' Version und fügt hinterher einen Highres-Modus ein?**

JULIAN: Unsere beiden diesjährigen N64-Titel *(u.a. "Battle for Naboo", die Redaktion)* wurden von vornherein mit 8 MB entwickelt, um die Performance für Highres zu optimieren. "Rogue" litt in Highres unter schlechterer Bildrate als in Lowres, das Problem haben wir aber in den Griff bekommen. Soweit ich von Nintendo weiß, sind wir die Einzigen, die 30 Bilder pro Sekunde in Highres schaffen.

**Denkst Du, dass die Entwicklung von Titeln, die nur mit dem EP laufen ("Donkey Kong 64") sinnvoll ist? Oder zieht Ihr Titel vor, die auch ohne EP laufen?**

FACTOR



Mediums auf unbestimmte Zeit verzögerte, entschloss sich Nintendo, das Expansion-Pak separat zu vermarkten. Zur Demonstration der neugewonnenen optischen Fähigkeiten wurden Acclaims Dino-Shooter "Turok 2" und Factor 5s "Star Wars: Rogue Squadron" (siehe Interview) auserkoren. Und tatsächlich: Mit eingesteckter Speichererweiterung erstrahlte die N64-Optik in neuem 'Highres-Glanz'. "Hochauflösende Texturen und ein deutlich schärferes Bild" attestierte die MAN!AC-Crew den aufgebohrten Varianten ebenso wie "dezent ruckelndes Scrolling". Diese Probleme haben sich bis heute gehalten: Schaltet Ihr die Highres-Option an, ruckelts mehr; verzichtet Ihr darauf, müsst Ihr mit unscharfer Optik leben. In der Tabelle findet Ihr 29 PAL-N64-Titel mit RAM-Pak-Unterstützung sowie eine Auflistung der positiven und negativen Effekte. *os*





"Turok 2" in Lowres, Highres und Highres-Letterbox (von oben nach unten): Vergleicht den ausgefransten Rand der Türe in niedriger Auflösung mit den anderen Varianten.




"Top Gear Overdrive" in drei Auflösungsmodi: Links oben 'Normal', darunter 'Highres-Letterbox' (ideal auf 16:9 Fernsehern) und in der 'RAM-getunten' Highres-Version (großes Bild).

## einen Fehler"

JULIAN: Ich persönlich sehe keinen Grund, warum "DK 64" das EP braucht und wofür es das EP benutzt. Das Spiel ist in Lowres, hat keine besseren Texturen als z.B. "Banjo Kazooie" und als einzige Neuerung Echtzeit-Licht. Angeblich brauchte Rare den Speicher dafür – ist mir aber unklar, warum, denn wir haben in "Rogue" und noch viel mehr in unseren aktuellen N64-Titeln Dutzende von Echtzeit-Lichtern ohne Speicher-Probleme.

**Glaubst Du, dass es sinnvoll war, das EP zwei Jahre nach dem Konsolenstart noch zu veröffentlichen?**

JULIAN: Ich persönlich halte fast jeden Peripherie-Zusatz für einen großen Fehler. Das N64 hätte von Anfang an die 8 MB gebrauchen können; auf die jetzige Weise spaltet und verwirrt es den Markt. Die meisten Programmier-Teams kommen mit Lowres schon nicht klar...

**Welcher N64-Titel nutzt Deiner Meinung nach das EP am besten oder originellsten?**

JULIAN: Am originellsten sicher "Perfect Dark": Dem Kunden wird vorgemacht, man könne das Spiel auch mit 4 MB zocken, nur um dann überrascht festzustellen, dass 80% des Titels (der komplette Einspieler-Modus) nur mit 8 MB läuft. Sehr 'originell'. Am besten? Unsere kommenden Titel: Mehr Textur-Vielfalt, Environmental-Sound, Echtzeit-Licht und konstant hohe Bildrate in Highres gab's bisher noch nicht auf dem N64.

# V-RALLY 2 GEWINNSPIEL

**Zusammen mit Infogrames verlosen wir 20 wertvolle Preise. Teilnehmen kann jeder, der sich für einen begabten Rallyefahrer hält.**

**1. Preis:** Dein persönliches Traumauto: **Ein Peugeot 206 im Wert von 20.000 Mark**




**2. Preis:** 1 Sharp Flat-Screen TV im Wert von 2.500 Mark

**3. Preis:** K2-Fun-Pack (V-Rally 2 Kickboard, 1 Paar Reactors und Shorts, 1 Street Pack

**4. Preis:** 1 V-Rally 2 Kickboard und 1 Paar Reactors von K2

**5.-7. Preis:** 1 Paark K2 Cirrus Men Inline-Skates

**8.-13. Preis:** 1 Paar Reactors und 1 Street-Pack von K2

**14.-20. Preis:** 1 Paar Shorts von K2




**So könnt Ihr gewinnen:** Alle Teilnehmer müssen ihren 5-stelligen Fahrernamen und den 10-stelligen Fahrerleistungsindexcode (verschlüsselt die Gesamtfahrleistung aus dem Spiel) einsenden. Die 10 besten Spieler nehmen am großen V-Rally 2 Contest in München teil. Schummeln und der Rechtsweg sind ausgeschlossen.

**Fahrernamen und Fahrerleistungsindexcode** (bekommt Ihr aus dem Spiel) schickt Ihr zusammen mit Eurer Adresse, Telefonnummer und Geburtsdatum bis 28. Juni 2000 an:

**Infogrames Deutschland GmbH, V-Rally 2 Gewinnspiel, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen**

SUBPORT.ORG

NEWS
RELEASE LIST
TXT LIST
EXTRA INFOS
DEMOS
TOOLS
FILES
HARDWARE
EMAIL

| | |
|---|---|
| | Shoot em Up - Game |
| | Tetris Clone - Game |
| | Arkanoid Clone - Game |
| | Puzzle - Game |
| | Pong like - Game |
| | Arkanoid - Game |
| | Shoot em Up - Game |
| | Racing - Game |
| | Puzzle - Game |
| | Bet-Simulation - Game |
| Hungry are the Dead | Role Playing Game? - Game |
| | Puzzle - Game |
| | Boulder Dash like - Game |
| | Q&A - Game |
| | Jump n Run - Game |
| | Jump n Run - Game |
| | Pacman-Clone - Game |

Heimentwickler versorgen Euch kostenlos mit selbst programmierten Game-Boy-Spielen: Sucht unter www.subport.org.

# HAND HELD

***Game-Boy-Radio:*** *Fernosthersteller Ultimate Video Game Accessories arbeitet an einem UKW/MW-Radio für den Game Boy Color, das auf der E3 vorgestellt wurde. Im Internet findet Ihr das Zusatzmodul für den Linkport unter www.mp3psx.com.*



## Windows CE
### Spielend in die Porti-Zukunft

Gesellschaft für Game Boy, Wonderswan und Neo Geo Pocket: Im neuen Jahrtausend sollen Taschen-PCs nicht nur als PDA, sondern auch zum Abspielen von Videofilmen, MP3s und Spielen dienen. Die Palmtop- (Touchscreen) und Handheld-Computer (mit Tastatur) auf Windows-CE-Basis von Casio, Compaq und Hewlett Packard ersetzen in Zukunft viele Alltagsgeräte. Die schnuckligen Hosentaschenrechner mit PC-Link kosten je nach Leistung, Bildschirm und Speicher zwischen 600 und 1.400 Mark und verarbeiten mit der passenden Software bereits Spiele für Game Boy (Color) sowie den Oldie-Computer Sinclair Spectrum. Einer der modernsten Vertreter ist Casios Cassiopeia E105 mit einem hochwertigen LC-Display (65.000 Farben) und 133-MHz-CPU von MIPS (u.a. Lieferant für die Prozessortechnologie von Playstation und Nintendo 64. Dank Steuerkreuz und sechs programmierbaren Knöpfen bietet das Handheld vollen Spielkomfort.




Statt die CE-Handhelds mit Disketten und Modulen zu füttern, downloaded Ihr Images aus dem Internet und spielt sie auf einem Emulator: Verzichtet auf illegale Raubkopien, denn es existieren massig Spiele, die frei kopiert werden dürfen. Die fleißigen Game-Boy-Heimentwicker haben bereits über 80 Spiele fertiggestellt, die Ihr kostenlos auf Eure Festplatte speichert. Für den Spectrum ist die Suche etwas aufwendiger: Rund zehn Prozent der angestaubten Spectrum-Software ist zum Kopieren freigegeben (Public Domain), zudem besitzen Spielearchive wie www.void.jump.org/archive.html schriftliche

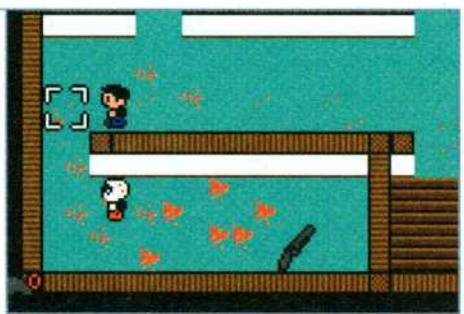



Den Spectrum-Emulator gibt's gratis: www.palmtop.nl/ce/ppc_spectrum.html

Erlaubnis zur kostenlosen Weitergabe von Spectrum-Spielen via Internet. Dies beschränkt sich jedoch auf die Produkte von bestimmten Firmen und Entwicklern wie Beam Software ("The Hobbit", "Penedrator") und Jeff Minter ("City Bomber", "Traxx"). Um die genaue Rechtslage zu jedem einzelnen Spiel nachzuprüfen, klickt Ihr Euch in das Verzeichnis 'Copyrights'.

Die Emulation von Game Boy und Spectrum geschieht ohne Geschwindigkeitseinbußen, denn in den umfangreichen Konfigurationsmenüs könnt Ihr die Rechnergeschwindigkeit frei bestimmen. Auf Palm-PCs nutzt Ihr neben dem Pad außerdem virtuelle Tasten für Keyboard-Kommandos. *oe*



Heimentwicklerspiele für den Game-Boy-Emulator (www.eskimo.com/~hayes/PalmGB.html): Links seht Ihr den Clone „Columns DX", rechts das Taktikspiel „Hungry are the Dead".




**WONDER-STATION:** Ende Mai hat die Playstation mit Bandais Wonderswan Kontakt aufgenommen – zumindest in Japan. In der Monsterzucht „Digital Partner – Digimon Adventure 02" übertragt Ihr via Infrarotlink 'Wonderwave' Eure Schützlinge vom Handheld auf die Heimkonsole und umgekehrt. Im Gegensatz zu den Digimon-Tamagotchis wird im Konsolen-Update jedoch nicht geprügelt, sondern diskutiert (Bild rechts): Wem die Worte ausgehen, hat die Auseinandersetzung verloren.







„Pokémon Card Game" ist ein virtuelles Kartenspiel – ganz ohne Action.

**SAMMELN UND TAUSCHEN:** Während deutsche Pokémon-Fans auf „Pokémon Pinball" (Herbst) warten, zocken amerikanische Spieler bereits das „Pokémon Card Game". In dem virtuellen Kartenspiel wählt Ihr eine Pokémon-Karte als Kampfmonster und greift anschließend rundenweise mit Wasser-, Feuer- und Giftkarten an. Wer menschliche und CPU-Kontrahenten besiegt, erhält nach dem Fight neue Pokémon-Karten und erweitert so seinen Monsterstall: Schnappt sie Euch alle! Wann Nintendos Kartenspiel für den Game Boy Color in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.

## Billy Bob´s Huntin ´n Fishin



**FISCH- UND JAGDSPIELE** gibt es auf dem Gamy Boy ja schon einige, aber noch keins wie dieses: Ihr schlüpft in die Haut vom bierbäuchigen Hinterwäldler Billy Bob, der seiner Angebetenen Daisy (stilecht im knappen Hemd und noch knapperen Shorts) mit einer frischen Portion Fisch und Wild imponieren will. Zunächst absolviert Ihr zahlreiche Minispiele, um u.a. Köder und eine gültige Lizenz zu erstehen; auch ein frisches Bad kann nicht schaden, um Eure Liebste zu beeindrucken. Die einzelnen Aufgaben sind simple Reaktionstests, die sich an Arcade-Klassikern wie "Carnival", "Tapper" oder Jahrmarktsbuden à la 'Hau den Maulwurf' orientieren. Dank origineller Aufmachung und acht unterschiedlicher Minispiele lohnt sich eine Partie immer wieder, zumal Ihr per Passwort jederzeit einsteigen könnt.

## Driver




**DER MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-TITEL** von 1999 macht sich nun auch auf dem Game Boy breit: Als Undercover-Cop nehmt Ihr Aufträge aus dem kriminellen Milieu an und braust als "Driver" bei Banküberfällen oder für Kurierfahrten durch vier amerikanische Großstädte. Tempo alleine ist nicht entscheidend, kollidiert Ihr zu oft mit dem Zivilverkehr oder Euch verfolgenden Polizeistreifen, bricht Eure Kiste zusammen und Ihr seid am Ende. Die technische Umsetzung ist tadellos, da grafisch auf unnötige Gimmicks verzichtet und viel Wert auf Übersichtlichkeit gelegt wurde. Euer Fahrzeug steuert sich zudem erfreulich genau. Sämtliche Optionen des Playstation-Originals blieben erhalten, so dass "Driver" für Handheld-Besitzer ein Pflichtkauf ist.

MINI DES MONATS

## Pokémon Gelb




**KAUM IST DER RUMMEL** um die rote und blaue "Pokémon"-Edition etwas verklungen, zückt Nintendo die nächste Trumpfkarte: Die gelbe Variante ist in erster Linie eine leicht überarbeitete und dezent eingefärbte Neuauflage des Original-Abenteuers, macht aber bereits im Titelbild seine Vorzüge klar. Star ist diesmal unmissverständlich die gelbe Elektromaus Pikachu. Dieser begleitet Euch von Beginn an als erstes Pokémon und tappst auf dem Bildschirm fröhlich hinter Euch her. Auf Knopfdruck blendet Ihr sein Portrait ein und erkundet seine Stimmung. Die Handlung orientiert sich näher an der TV-Serie: So trefft Ihr nicht nur auf namenlose Team-Rocket-Schergen, sondern auch auf Jesse und James. Für Fans sowieso unverzichtbar, aber auch Monstermuffel sollten zugreifen.



## Konami GB Collection Vol. 3




**DIE DRITTE RUNDE** des Oldie-Recyclings von Konami liegt vor: Auch diesmal wurde ein Quartett alter Schwarz/Weiß-Titel übernommen und eingefärbt. Während "Mystical Ninja" mit Wasserkopf Goemon etwas fade wirkt, gefällt die an "Locomotion" angelehnte Knobelei "Guttang Gottong" mit einer Spielidee, die sich angenehm vom "Tetris"-Allerlei abhebt. Der japanophile Vertikalshooter "Pop'n'Twinbee" verliert auf dem Winz-Display zwar an optischem Reiz, überzeugt aber durch seinen actionreichen Spielablauf. Star der Sammlung ist das aus unerfindlichen Gründen hier nur schnöde "Bikers" genannte "Motocross Maniacs": Mit Eurem Motorrad braust Ihr über abenteuerliche Stunt-Pisten, dass es eine Wonne ist. Der Oldie muss sich dabei nicht mal vor seinem Nachfolger "Crazy Bikers" verstecken.

## GAMES TO GO

### AKTUELLE HANDHELD SPIELE

| Spiel | System | Hersteller | Preis | Fazit |
|---|---|---|---|---|
| 4x4 World Trophy | GB, GB Color | Infogrames | 70 Mark | **Ruckel-Krise:** Lahmes Offroad-Debakel, an dem kaum etwas stimmt. Lasst es lieber gleich links liegen. |
| Azure Dreams | GB, GB Color | Konami | 60 Mark | **Monster-Sammlung:** Liebevolles Fantasy-Rollenspiel mit starken "Pokémon"-Anleihen und sozialen Elementen. |
| Battletanx | Game Boy Color | 3DO | Import | **Feuer frei:** Kurzweilige Panzerschlacht in fünf US-Großstädten. Etwas simpel und kurz, aber motivierend. |
| Billy Bob's Huntin 'n Fishin | Game Boy Color | Midway | 70 Mark | **Redneck-Simulation:** Über eine skurrile Rahmenhandlung verkettete Sammlung simpler, aber witziger Minispiele. |
| Bugs Bunny Crazy Castle 4 | Game Boy Color | Kemco | 70 Mark | **Viel Run, wenig Jump:** Die Karnickelhatz sieht etwas bieder aus und spielt sich ziemlich fade. |
| Cross Country Racing | GB, GB Color | Konami | 60 Mark | **Rally-Feeling:** Nicht so gut wie "V-Rally", aber trotzdem abwechslungs- und umfangreiche 3D-Raserei. |
| Driver | Game Boy Color | Infogrames | 70 Mark | **Auf der Fahrerflucht:** Hervorragende Umsetzung des Playstation-Knüllers, für jeden Rowdy empfohlen. |
| F-18 Thunderstrike | Game Boy Color | Majesco | 60 Mark | **Blau in blau:** Mit Eurem Jet düst Ihr über den Ozean und ballert rum. Furchtbar dröge, kriegerische Flugsimulation. |
| Konami GB Collection Vol. 3 | GB, GB Color | Konami | 70 Mark | **Kompetente Compilation:** "Goemon", "Pop'n'Twinbee", "Guttang Gottong" und "Biker" wärmen das Oldie-Herz. |
| Pokémon Gelb | GB, GB Color | Nintendo | 70 Mark | **Pikachu an die Macht:** Die bewährte Sammelhatz geringfügig farbiger und der TV-Serie angepasster Handlung. |
| Rainbow Six | Game Boy Color | Take 2 | Import | **Taktik-Terror:** Killt Geiselnehmer und Attentäter mit Euren Spezialisten. Gehaltvoll, aber etwas futzelig und langsam. |
| Rugrats: Die Zeitreise | GB, GB Color | THQ | 70 Mark | **Banale Baby-Bummelei:** Träge Hüpfsequenzen und simple Bonuseinlagen sind kindertauglich, aber auch nicht mehr. |
| Tonka Raceway | Game Boy Color | Hasbro | 60 Mark | **Fernlenk-Fuzzelei:** Braust in drei Landschaften mit zu großen Autos über Kurse, auf denen Ihr häufig aneckt. |
| Ultimate Paintball | Game Boy Color | Take 2 | 60 Mark | **Ödes Gotcha:** Sucht auf Karten die Gegner-Fahne und nietet im Standbild mit Farbpistole und -granate Angreifer um. |
| Vegas Games | Game Boy Color | 3DO | 70 Mark | **Zocker-Drama:** Einschläfernde Simpelst-Zockerei ohne Reiz, höchstens für Pleitegeier noch interessant. |
| WCW Mayhem | Game Boy Color | Electronic Arts | Import | **Comic-Catchen:** Überraschend gutes Handheld-Wrestling mit hübscher Optik und sogar Backstage-Einlagen. |






**BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE**

## Alle unter einem Dach: EA fasst seine Marken zusammen

Der amerikanische Spielegigant Electronic Arts beim Frühjahrsputz: Nach Jahren des munteren Firmen-Shoppings, in denen so bekannte Entwickler wie Maxis, Origin oder Bullfrog geschluckt wurden, fasst EA nun sämtliche Labels unter drei Markenzeichen zusammen.

Sport- und diverse Rennspiele erscheinen weiterhin unter dem Namen EA Sports, erfolgreiche Produktlinien (von "Command & Conquer" über die "Sim"-Titel bis zur "Need for Speed"-Reihe) und unsportliche Projekte kommen in Zukunft unter dem EA-Games-Logo in den Handel. Mit EA.com debütiert schließlich im Sommer 2000 eine Division, die exklusiv für den Online-Dienst AOL und dessen Web-Angebote Spiele herstellt. Durch die Kooperation mit AOL erhofft sich EA die Marktführerschaft im Bereich interaktiver Online-Unterhaltung.

Kapital zum Investieren sollte in Zukunft jedenfalls reichlich vorhanden sein: Zwar belief sich der Gewinn im vergangenen Quartal wegen dem Kauf der Firmen Dreamworks und Kesmai Corporation nur auf klägliche 0,8 Millionen US-Dollar, EAs Umsatz befindet sich aber weiter im Steigflug. So wurden in den letzten zwölf Monaten knapp eineinhalb Milliarden Dollar erwirtschaftet, 16 Prozent mehr als im vorhergehenden Jahr. Und allein für die PS2 sind momentan über 20 Produkte in Entwicklung.



## Speicherkarte für's Leben

Wisst Ihr nicht mehr wohin mit Euren vielen Memory Cards? Oder habt Ihr Euch schon über den Verlust von Spielständen bei Drittanbieter-Speicherkarten mit Daten-Kompression geärgert? Euch kann geholfen werden: Zubehör-Spezialist Blaze hat seine "True Memory Card"-Serie, die hart erkämpfte Spielstände grundsätzlich unkomprimiert und damit ohne die Gefahr des Datenverlustes speichert, nun bis zum Maximum getrieben. Sage und schreibe 240 Spielstandblöcke fasst das kleine Kärtchen – 16 mal soviel wie Sonys Original. Ein Display auf der "True 16MB Memory Card" erleichtert das Verwalten der 16 Speicherbänke, die Ihr übrigens bequem vom Sessel aus über Euren Controller durchschaltet. Kurzum, eine empfehlenswerte Memory Card fürs komplette Playstation-Leben, die natürlich ihren Preis hat: 90 Mark will Euer Videospielhändler für die "True 16MB Memory Card" von Blaze.

| PRODUKT | |
|---|---|
| True 16 MB Memory Card | |
| HERSTELLER | |
| Blaze | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| Playstation | 90 Mark |

*Eine für alles: 240 unkomprimierte Spielstandblöcke auf einer Memory Card.*



## NACHGEHAKT

**IM GLEICHSCHRITT MARSCH:** Dass das Branchen-Ungetüm Electronic Arts in Zukunft auf so berühmte Markenzeichen wie Origin, Westwood oder Maxis verzichtet, stößt mir reichlich sauer auf. Gut, außer den Namen haben die Entwicklungsstudios mit ihrer glorreichen (und unabhängigen) Vergangenheit sowieso nicht mehr allzu viel gemeinsam. Designer-Urgesteine wie Peter Molyneux oder Chris Roberts sind längst unter dem Dauerdruck des EA-Marketing erodiert und haben ihr Heil in neuen Firmen gefunden. Zuletzt hielt es gar Richard Garriott nach 20 Jahren nicht mehr bei seinem Lebenswerk Origin. Trotzdem: Die Gleichschaltung aller Marken ist ein Weg in die falsche Richtung, denn sie nimmt den Entwicklern und Produkten ihre Individualität. Die Zukunft der EA-Games-Titel ist damit vorgegeben: Wie bei den EA-Sports-Spielen werden wir jedes Jahr aufs Neue mit einem fließbandproduzierten Nachfolger bedient, den hauptsächlich die Jahreszahl im Titel vom Vorgänger unterscheidet.

## Qualitäts-Lenkrad für den Dreamcast

Nach dem "Dream Wheel" (MAN!AC 4/2000) veröffentlicht Mad Catz nun ein Dreamcast-Lenkrad für höchste Ansprüche. Vor allem die ausgezeichneten Pedale heben das "MC2 Racing Wheel" von der Interact-Konkurrenz "V3 FX Racing Wheel" ab. Das Mad-Catz-Produkt ist zudem rutschfest gummiert und bietet einen optimalen Lenkwiderstand. Höchst- und Nullbereich lassen sich bedienerfreundlich am Lenkrad einstellen – sinnvoll für Spiele ohne Kalibrieroption wie "Racing Simulation 2". Befestigt wird das "MC2" auf einer Tischplatte (hält dank hochwertiger Saugnäpfe bombenfest) oder den Oberschenkeln. Für letztere Lösung hat sich Mad Catz etwas besonderes einfallen lassen: Zwei ausziehbare Riemen umschließen die Außenseite Eurer Oberschenkel und sorgen für nahezu perfekten Halt. Bei soviel lobenswerter Detailarbeit überrascht es nicht, dass das "MC2" auch einen VM-Slot sowie Rumble-Unterstützung bietet. Für 150 Mark erhaltet Ihr ein durchdachtes und ansprechend designtes Dreamcast-Lenkrad.

| PRODUKT | |
|---|---|
| MC2 Racing Wheel | |
| HERSTELLER | |
| Mad Catz | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| Dreamcast | 150 Mark |

*Lenkrad-Luxus: Sehr gute Verarbeitung und ausgezeichnete Pedale.*

## Gute Monster: Vatikan gibt Pokémon seinen Segen

Für amerikanische Eiferer und die mexikanische Kirche sind sie Ausgeburten der Hölle, der Vatikan sieht die Pokémon dagegen mit "keinerlei moralisch bedenklichen Nebeneffekten" behaftet. Obwohl auch Italien vom Monster-Fieber erfasst ist (seit März wurden 50 Millionen Päckchen Sammelkarten abgesetzt) und womöglich die Mafia bei der Herstellung gefälschter Artikel ihre Hand im Spiel hat, fand ein Bischof im Vatikan-TV nur positive Worte für Pikachu & Co.: "Die einfache Pokémon-Story erlaubt den Kindern einen direkten Einstieg und fördert Phantasie und Einfallsreichtum".



## Aller guten Joypads sind drei

Saiteks Controller-Angebot für die Playstation überzeugt: Das etwas ältere "PX1000" (links oben) bietet zwar keine Analogsticks oder Rumble-Unterstützung, erhält von uns aber das Prädikat 'bester Digi-Controller eines Fremdanbieters'. Mit perfekter Ergonomie, einem präzisen Steuerkreuz (Mikroschalter) sowie ungeschlagener Funktionsfülle (Schnell/Dauerfeuer für alle Aktionsknöpfe und Schultertasten plus Slow-Motion) schlägt der 30 Mark teure Saitek-Controller die Mitbewerber um Längen. Nicht ganz die Klasse des "PX1000" erreicht der Dualshock-Konkurrent "PX2500" (60 Mark, Bild links unten). Das Pad liegt zwar ähnlich gut in der Hand wie der kleine Bruder, mit der 'Digi-Wanne' steuert Ihr allerdings nicht ganz so genau. Die Analogsticks sind zudem etwas schwammig. Als Schmankerl bietet der "PX2500" ein angenehm zu bedienendes, Jogcon-inspiriertes Steuerrad an der Gehäuseunterseite sowie eine zuschaltbare Shock-Funktion für ältere Spiele – die beiden Motoren reagieren auf Euren Tastendruck. Dauerfeuer oder Zeitlupenfunktion sucht Ihr dagegen vergebens.

Fast identisch mit dem "PX2500" ist das "PX3000"-Joypad. Einziger Unterschied: Statt des rechten Analogsticks bietet der 100 Mark teure Controller eine 'Tilt'-Funktion. Dank eines eingebauten Gravitations-Chips steuert Ihr auf Wunsch durch Neigen des Joypads nach rechts/links bzw. vorn/hinten. Besonders bei Rennspielen und Flugsimulatoren eine interessante Steuerungsvariante.

| PRODUKT | |
|---|---|
| PX1000/PX2500/PX3000 | |
| HERSTELLER | |
| Saitek | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| Playstation | 30-100 Mark |

*Drei empfehlenswerte Controller: Die vorbildliche Ergonomie überzeugt.*

## Erste PS2-Spiele raubkopiert

Sonys neues Schlachtschiff war nur kurz vor Piraten sicher. Laut Berichten aus den USA lassen sich durch kleinere Umbauten und einen Wechseltrick auf der Next-Generation-Konsole Raubkopien von Playstation- und PS2-Titeln zum Laufen bringen. Erste Disk-Images und Patches von CD-Spielen wie "Primal Image", "Drummania" oder "Tekken Tag Tournament" sind bereits im Internet aufgetaucht.

## LICHT & SCHATTEN

**BUYMANIA:** Konami geht es gut wie nie zuvor. Der größte unabhängige Spielehersteller Japans blickt auf das finanziell erfolgreichste Jahr seiner Geschichte zurück und investiert nun kräftig in die Zukunft. So wurde vor kurzem für etwa 60 Millionen Mark ein 22,8%-Anteil des Spielzeugherstellers Takara erworben (manchem Videospieler ein Begriff wegen der "Toshinden"-Reihe oder den Umsetzungen der "Fatal Fury"-Serie auf SNES). Zusammen mit Takara will Konami Merchandise-Produkte (z.B. Plastikfiguren) entwickeln und vermarkten, zudem wird eine Zusammen arbeit beim E-Commerce angestrebt. Auch beim Lizenzdeal mit der Filmfirma Universal ist Konami vom Glück beschienen. Bereits jetzt sicherte sich der Videospielhersteller die Rechte an Kinoprojekten wie "Die Mumie 2", "Bruce Lee" und "Jurassic Park 3" für die Umsetzung auf Next-Generation-Konsolen. So werden auch in Zukunft Konamis Kassen geflutet, selbst wenn der Bemani-Trend versandet.

**TITUS IN NOT:** Der Kursverfall der letzten Monate hat den französischen Hersteller Titus schwer erschüttert. Zwischen Februar und Mai fiel die Aktie von 89 auf ganze 26,5 Euro. Grund war nicht nur der allgemeine Börsentrend, sondern auch die öffentliche Revision der Verkaufserwartungen von Titus. Statt erhofften 500 Millionen Mark werden dieses Jahr die Umsätze wohl nur etwa 300 Millionen Mark ausmachen. Grund dafür ist – mit der Fokussierung auf das N64 – die verfehlte Produktpolitik und die mindere Qualität der Titus-Spiele.

**MAGERE ZEITEN FÜR MIDWAY:** Auch der amerikanische Traditionshersteller leidet unter der N64-Stagnation. Zwar boomt die Konsole wie lange nicht, neben Pokémon-Produkten wird aber kaum ein Spiel für das Nintendo-System in größerem Umfang verkauft. Die Auswirkungen für Midway waren ein Quartalsverlust von 11,5 Millionen Dollar und ein rapider Kursverfall der Aktie.

## Millionenklage gegen Nintendo

Eine neue Narretei aus dem Land der absurden Entschädigungssummen: Jason Paige, der Sänger der Pokémon-Zeile "Gotta Catch 'Em All", hat Nintendo auf 120 Millionen US-Dollar Schadensersatz bzw. ausstehende Tantiemen verklagt. Laut seinem Anwalt wurde der Profi-Sänger für die Aufnahme mit gerade mal 1.000 bis 1.500 Dollar entlohnt. Im Vertrag war vorgesehen, Paiges Stimme nur für einen einzigen Spot zu verwenden. Nintendo nutzte das gesungene "Gotta Catch 'Em All" aber dauerhaft für die Bewerbung von Pokémon-Produkten – mittlerweile ist die Zeile in den USA zur Erkennungsmelodie für die Hosentaschenmonster geworden.



Paige, der sich in seinen Persönlichkeitsrechten verletzt fühlt, versuchte vor der immensen Forderung bereits mehrere Male, sich außergerichtlich mit Nintendo zu einigen. Auf Resonanz des Videospielherstellers wartete er damals wie heute vergeblich.

## Göttliche Übernahme: Take 2 schluckt G.O.D.

Der aufstrebende amerikanische Publisher Take 2 hat die komplette Kontrolle über Gathering of Developers übernommen. Unter dem Dach von G.O.D. sind illustre PC-Entwickler wie 3D Realms ("Duke Nukem"), Epic ("Unreal") und Poptop Software ("Railroad Tycoon 2") versammelt – kommende Titel wie "Heavy Metal FAKK 2" oder "The Blair Witch Project" können ihren Weg auf Next-Generation-Konsolen finden. Mit Spannung dürfen wir auf jeden Fall eine ganze Spielereihe rund um Machoheld Duke erwarten, darunter sogar eine Jagdsimulation.

Immer um ein gutes Verhältnis zur Spielegemeinde bemüht, äußerte sich G.O.D.-Geschäftsführer Mike Wilson in einem offenen Brief zu dem Handel: "Ich weiß, dass Take 2 einen schlechten Ruf hat. In der 'Battlecruiser 3000'-Ära waren sie bekannt dafür, Schrott auf den Markt zu bringen und schlecht zu zahlen. Nun aber haben sie Geld und gute Produkte, und wir profitieren von ihrer unglaublichen Macht in puncto Distribution. So werden wir mit noch mehr guten Teams großartige Spieleprojekte starten können."

## AM RANDE

**MEHR SAMBA:** Sega stellt für japanische Besitzer von "Samba de Amigo" sechs weitere Musikstücke umsonst ins Internet. **WENIGER KABELSALAT:** Die Peripheriehersteller Guillemot und Thrustmaster arbeiten an schnurlosen Eingabegeräten für den Dreamcast. Infrarot-Tastatur und -Maus sollen im September erscheinen. **NO SPORTS:** Fox Interactive stellt sein 'Fox Sports'-Label ein, um sich auf die Umsetzung von TV- und Kino-Lizenzen zu konzentrieren. **DREAMCAST-DOLBY:** Die nächste Version des Dreamcast-Betriebssystems wird Dolby-Surround-Unterstützung bieten. **HASBRO GLAUBT AN NUON:** Hasbro Interactive und VM Labs, Entwickler des Multimediachips Nuon, arbeiten gemeinsam an Spielen für DVD-Player.

## And the winner is...

Im Rahmen des Messeberichtes zur Tokyo Game Show in der letzten MAN!AC luden wir Euch in die Jury unseres Beauty-Contests und wollten wissen, welche der charmanten Japano-Schönheiten am besten gefällt. Alle fünf Damen geizten nicht mit Reizen, letztlich erlag die überwältigende Mehrheit der MAN!AC-Leser aber dem verführerischen Blick einer Idea-Factory-Repräsentantin. Oder lag's an den hochhackigen Stiefeln? Egal, jedenfalls freut sich der glückliche Gewinner unseres Geschmackstests nun über eine 14-stellige Telefonnummer – den Japanisch-Kurs muss er leider selber löhnen...



# Europa-Ärger und US-Erfolge bei Nintendo

Die Geschäftspraktiken von Nintendo stoßen auf Ablehnung bei der EU-Kommission. Die Behörde hat gegen den Videospielhersteller und sieben Distributionsfirmen ein Verfahren wegen angeblicher Preisfestsetzung eingeleitet. Durch Absprachen soll der freie Handel innerhalb der EU unterbunden und die Preise für Hard- und Software künstlich hoch gehalten worden sein. Nintendo reagierte bislang nicht auf die Vorwürfe. Sollte es zu einem Schuldspruch kommen, könnte die Strafe bis zu zehn Prozent des Nintendo-Jahresumsatzes ausmachen.

Erfolgsverwöhnt ist hingegen die US-Filiale: Momentan führt das N64 die Verkaufs-Charts an, seit der Einführung der bunten Produktlinie hält Nintendo 46% des Heimkonsolenumsatzes. Die Playstation folgt mit 43%, auf den Dreamcast entfallen 11%.

## TOP 5

### DREAMCAST

1. **The House of the Dead 2** (/*) – SEGA
Die letzten Monate hatten sich die Untoten auf die faulige Haut gelegt. Nun sind sie wieder auferstanden und wanken schnurstracks auf Platz 1.

2. **NBA 2K** (/1) – SEGA
Abgelöste Allstars: Beinahe hätten Segas Polygon-Riesen ein drittes Mal die Spitze errungen, konnten aber der Zombie-Invasion nicht standhalten.

3. **Crazy Taxi** (/2) – SEGA
Der Spaß-Raser besitzt mehr Sitzfleisch als ein Münchner Taxi-Fahrer. Zum dritten Mal weit vorne platziert.

4. **Rayman 2** (/3) – UBI SOFT
Dem Firmenmaskottchen sei Dank, schafft es Ubi als einziger Fremdhersteller diesen Monat in die Charts.

5. **Red Dog** (/*) – SEGA
Segas futuristisches Actionspiel ballert sich dank genialer Steuerung und netter Grafikeffekte in die Top 5.

### NINTENDO 64

1. **Donkey Kong 64** (/3) – NINTENDO
Zurück an die Spitze: Nach einem kleinen Durchhänger katapultiert sich Rares Affen-Abenteuer wieder auf Platz 1.

2. **Army Men: Sarge's Heroes** (/*) – INFOGRAMES
Blitzkrieg: Trotz übler Ruckelei und mieser Steuerung erkämpfen sich 3DOs Plastiksoldaten eine Stellung an vorderster Front.

3. **Pokémon Stadium** (/*) – NINTENDO
Nur Platz 3? Die Mittelfeld-Position des aktuellen Pokémon-Spiels beruht wohl eher auf Lieferschwierigkeiten als mangelndem Kundeninteresse.

4. **World Driver Championship** (/*) – MIDWAY
Späte Führung: Nicht "Ridge Racer 64", sondern Midways Tourenwagenperle fährt sich in die Herzen der Rennspieler.

5. **Toy Story 2** (/*) – ACTIVISION
Buzz Lightyear rettet diesen Monat nicht nur seinen Knautsch-Kamerad Woody, sondern auch die N64-Besitzer vor der Langeweile.

### PLAYSTATION

1. **Syphon Filter 2** (/*) – SONY
Hart, aber gerecht: Der anspruchsvolle Agententhriller beschert Sony die verdiente Führungsposition.

2. **WWF Smackdown** (/*) – THQ
Wrestling in Deutschland: Dank seiner frisch erworbenen WWF-Lizenz hat THQ die Tigershorts im Genre an.

3. **Gran Turismo 2** (/*) – SONY
Das Spiel für verregnete Frühlingstage: Polyphonys hochgetuntes Meisterwerk wird wohl erst von der PS2-Version abgelöst werden.

4. **Euro 2000** (/*) – ELECTRONIC ARTS
Pünktlich zur EM: Trotz der schlechtesten Nationalmannschaft aller Zeiten ist der Deutschen Fußballwahn ungebrochen.

5. **Medievil 2** (/*) – SONY
Lasset Köpfe rollen: Ungeachtet des hohen Schwierigkeitsgrades schwingt Sir Daniel seine Knochen in die Charts.

**Quelle:** Theo Kranz Versand

# Dreamcast: Edel-Stick in limitierter Auflage

Dreamcast-Prügler aufgepasst: Als direkten Konkurrenten zu Segas kantigem Arcade-Stick (100 Mark) schickt Interact ein ganz edles Board ins Rennen. Der "Alloy Arcade Stick" zieht durch sein aufwändiges Design und das glänzend metallene Gehäuse sofort die Blicke jedes Betrachters auf sich. Hinter der protzigen Schale verbirgt sich zum Glück ein fehlerloses Qualitätsprodukt, das dank Größe, Gewichte und Gummifüßen an der Unterseite auch bei den hektischsten Prügelduellen keinen Millimeter verrutscht. Der präzise Acht-Wege-Stick ist größer als die Knüppel vieler anderer Arcade-Boards und fühlt sich zwischen Euren Fingern pudelwohl. Natürlich bietet der "Alloy Arcade Stick" auch Dauerfeuer, das Ihr auf Wunsch über einen Button auf dem Stick aktiviert. Praktisch: Die Zusatzknöpfe 'C' und 'Z' sind sowohl ober- als auch unterhalb der weiteren Action-Buttons angeordnet. Eine gummierte Auflagefläche für Eure Handkante sowie das mitgelieferte Staubtuch runden den erstklassigen Eindruck ab. Allerdings müsst Ihr Euch für das 130 Mark teure Luxusgerät schnell entscheiden: Interact liefert nur eine limitierte Stückzahl aus.

| PRODUKT | |
|---|---|
| Alloy Arcade Stick | |
| **HERSTELLER** | |
| Interact | |
| **SYSTEM** | **ZIRKA PREIS** |
| Dreamcast | 130 Mark |
| Hervorragendes Edel-Board, das nicht nur optisch begeistert. | |

# Infogrames' "N-Gen Racing" mit Nachbrenner

In der letzten MAN!AC hatten wir Infogrames' Flugrennspiel mit 51% Spielspaß getestet. Nach Redaktionsschluss stellte sich allerdings heraus, dass die uns vorliegende Review-CD offenbar bei Infogrames mit einer älteren Preview-Version vertauscht wurde. Grund für uns, die Verkaufsversion von "N-Gen Racing" nochmals unter die Lupe zu nehmen.




Der im Test angesprochene Hauptkritikpunkt – fehlendes Geschwindigkeitsgefühl verbunden mit heftigen Schwankungen der Bildrate – wurde komplett ausgemerzt. Zwar ist die Optik mit groben Clipping-Fehlern und massiven Pop-Ups immer noch unsauber, dafür zieht die Landschaft schnell und flüssig an Euch vorbei. Allerdings erschweren weiterhin komplizierte Pad-Belegung und teils konfuse Streckenführung das Fortkommen in höheren Klassen. Der Sound ist jetzt ebenfalls fehlerfrei und untermalt das Geschehen mit tollen Techno-Tracks und etwas eintönig pfeifenden Düsengeräuschen.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Infogrames |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 80% |
| Spielspaß | 70% |

3D-Flugrennspiel mit vielen Grafikbugs, aber flüssiger Optik und treibendem Techno/Trance-Sound.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

## SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND





| Juni | Juli | August |
|---|---|---|
| Grand Theft Auto 2 – Actionspiel | Dead or Alive 2 – Beat'em-Up | Maken X – Ego-Action |
| Tony Hawk's Skateboard. – Sportspiel | Mag Force Racing – Rennspiel | Vanishing Point – Rennspiel |
| Star Wars Racer – Rennspiel | Heroes Might & Magic 3 – Strategiespiel | Parasite Eve 2 – Action-Adventure |
| Need for Speed: Porsche – Rennspiel | Nightmare Creatures 2 – Actionspiel | Planet of the Apes – Action-Adventure |
| Silent Bomber – Actionspiel | WTC: World Touring Car – Rennspiel | Supercross 2000 – Rennspiel |
| Colin McRae Rally 2 – Rennspiel | F1 Racing Championship – Rennspiel | Earthworm Jim 3D – 3D-Jump'n'Run |
| Operation Winback – Actionspiel | Starcraft – Strategiespiel | Turok 3 – Ego-Shooter |

## Zurück in die Boxengasse

Saitek, bekannter Anbieter von PC-Spiele-Zubehör, hat mittlerweile auch Konsolen-Peripherie im Portfolio. Neben drei Controllern (siehe vorige Seite) bietet Saitek mit dem 130 Mark teuren "RX150" ein Rumble-taugliches Lenkrad, das Ihr über eine Klemmschraube auf dem Tisch befestigt.

Ärgerlich: Ein so genanntes Laptop-Stück für den 'Schoßbetrieb' fehlt in der Packung, kann allerdings gegen Erstattung der Portokosten nachbestellt werden. Da uns dieses Add-On zum Test nicht vorlag, hat es keinen Einfluss auf unser Urteil. Dieses fällt wegen dem etwas zu leichtgängigen Lenkrad, fehlender Programmier/Kalibrier-Funktion sowie spärlicher Knopfanbringung eher negativ aus. Licht und Schatten bei den Pedalen: Gegendruck und Höhe von Gas bzw. Bremse sind zwar sehr gut, doch ohne brauchbaren Rutschschutz tanzt die leichtgewichtige Pedaleinheit wild auf Eurem Teppich herum. Im Gegensatz zu den meisten Playstation-Lenkrädern benötigt das "RX150" zudem zwei Batterien für die Rumble-Funktion.



| PRODUKT | |
|---|---|
| RX150 | |
| HERSTELLER | |
| Saitek | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| Playstation | 130 Mark |

*Mäßiges Lenkrad ohne spezielle Features, aber mit nervigen Mängeln.*

## Angel-Angebot ohne Köder

Von Mad Catz kommt die erste Fremdanbieter-Rute für den Dreamcast. Die "Rumble Rod" wurde nach dem Sega-Vorbild entworfen; Form und Tastenanordnung sind praktisch identisch. Natürlich fehlt weder der Analogstick noch die Kurbel an der rechten Seite des Controllers. Als optischer Gag bietet die Mad-Catz-Angel eine kurze Plastikleine, die aus der Front herausragt. 'Das echte Gefühl einer sich biegenden Angelrute' (Packungstext) entsteht dadurch allerdings nicht. Schleierhaft ist uns zudem der Einsatzzweck: "Sega Bass Fishing" wird nur im Bundle mit der Sega-Angel verkauft und Genrekollegen für den Dreamcast wurden bisher nicht angekündigt.

| PRODUKT | |
|---|---|
| Rumble Rod | |
| HERSTELLER | |
| Mad Catz | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| Dreamcast | 80 Mark |

*Guter Angelcontroller, dessen Nutzen uns allerdings verborgen bleibt.*

## Nimm Zwei: Ubi kauft ein

Der französische Hersteller expandiert mit der Übernahme zweier Spielefirmen weiter. Um seinen Stand in Nordamerika zu festigen, hat Ubi Soft den Entwickler Sinister Games übernommen, der mit dem Rennspiel „Dukes of Hazzard" massive Verkaufserfolge (500.000 abgesetzte Einheiten) in den USA erzielte. Zudem wurde die englische Firma Grolier Interactive übernommen, für die Veteran David Braben („Elite") arbeitet.

## Gewinnen mit MAN!AC: Bleibt am Ball mit Sony




Anläßlich der Euro 2000 bringen wir in Zusammenarbeit mit Sony attraktive Preise unters fußballbegeisterte Volk: Als Hauptgewinn gibt's eine Playstation-Konsole samt "Fußball Live"-Fanpaket, bestehend aus dem namengebenden Spiel, einem Multitap, drei Dualshock-Controllern sowie einem Leder-Fußball. Vier weitere Gewinner dürfen sich ebenfalls auf die Fanpakete freuen, als Trostpreise winken fünf weitere "Fußball Live"-Spiele. Ihr wollt gewinnen? Schickt uns bis zum 15. Juli eine Postkarte mit der richtigen Antwort auf folgende Frage:

Wie oft wurde Deutschland bereits Europameister?

Hier unsere Adresse:

**Cybermedia Verlag**
**Stichwort: Fußball Live**
**Wallbergstr. 10**
**86514 Mering**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.




**Dass Flugzeug-Reisen eine mobile Form der Folter sind, ist allgemein bekannt. Seit dem E3-Trip von Olli und Stephan wissen wir aber, dass zu den unzähligen Abgründen, die sich im Bauch eines Jumbos auftun, nicht nur Rauchverbot, Meg-Ryan-Filme und Tomatensaft-Trinker gehören. Denn beim Heimflug waren die beiden nicht die einzigen MAN!ACs an Bord. Ein schwer verwirrter Passagier machte sich einen Spaß daraus, Leute anzupöbeln, Flugbegleiterinnen niederzuknutschen und mit leeren Dosen Zielübungen zu veranstalten. Dass der geistige Tiefflieger den Rest der Reise schließlich in Handschellen verbrachte, war zwar beruhigend, brachte aber das Stewardessenbild der beiden schwer ins Wanken.**

# 10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

## PlayStation

- PlayStation - Dual Shock ... 249,00
- Controller Sony Dual Shock ... 59,95
- Controller Gamester Evolution ... 79,95
- Evolution System ... 119,95
- Controller Konami DJ-Controller ... 69,95
- Antennenkabel (RFU) Sony ... 49,95
- RGB-Kabel G-Con Innovation ... 14,95



PORTOFREI In Cold Blood (PSX) 99,95

- Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 99,95
- Lenkrad Jordan-GP DS 2in1 ... 79,95
- Mem.Card Innovation 15 Blocks ... 14,95
- Mem.Card Innovation 30 Blocks ... 19,95
- Mem.Card Innovation 60 Blocks ... 29,95



Vagrant Story (PSX) 89,95

- Xploder FX (4.52) ... 69,95
- Xploder CD9000 ... 69,95
- Pistole Blaze Falcon Light Gun ... 89,95
- Pistole Blaze Scorpion Light Gun ... 39,95
- Pistole Sony G-Con 45 ... 79,95



F1 2000 (PSX) 89,95 — Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Syphon Filter 2 (PSX) 89,95 — Fear Effect (PSX) 89,95

## PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Populous ... 49,95
- Poy Poy 2 ... 39,95
- R-Types ... 29,95
- Racing Simulation 2 ... 39,95
- Ridge Racer Revolution ... 39,95
- Shadowman ... 49,95
- Sports Car GT ... 69,95
- J.McGrath Supercross'98 ... 39,95
- Tai Fu ... 69,95
- TOCA Touring Cars ... 44,95
- Tomb Raider 4 ... 49,95
- UEFA Striker ... 49,95
- V-Rally (Best of Infogr.) ... 29,95
- Vs. (Versus) ... 29,95
- Wild Nine's ... 39,95
- Worms (Best of Infogr.) ... 29,95
- WWF Attitude ... 29,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!



Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.





Theo Kranz Versand feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [portofrei] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [Mastercard] und [Visa]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!





Besuchen Sie uns im Internet! Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop auf www.tkgames.de

## PlayStation

- 4x4 World Trophy ... 59,95
- Alien Resurrection (Sept) ... 89,95
- Alundra 2 ... 59,95
- Army Man - Sarges Heroes ... 89,95
- Army Men - 3D ... 89,95
- Army Men - Air Attack ... 89,95
- Baldur's Gate (Juni) ... 89,95
- Ballistic (Juni) ... 49,95
- Battletanx - Global Assault ... 69,95
- Beatmania - European Edition ... 119,95
- Bishi Bashi Special (Juni) ... 79,95
- Box Champions 2000 ... 89,95
- Brunswick Bowling 2 ... 89,95
- Bugs Bunny - Comic Star Col. ... 49,95



PORTOFREI Colin McRae Rally 2 (PSX) 89,95

- Bundesliga 2000 - Manager ... 89,95
- Caesar's Palace 2000 ... 89,95
- Catan - Die erste Insel ... 89,95
- Civilization 2 ... 89,95
- Cold Blood (Juni) ... 99,95
- Colony Wars 3 Red Sun ... 59,95
- Croc 2 ... 89,95
- Crusaders of Might & Magic ... 89,95
- Die Hard Trilogy 2 ... 89,95
- Dino Crisis ... 89,95
- Discworld Noir ... 84,95
- Dracula ... 89,95
- Dragon Valor (Juni) ... 59,95
- Dukes of Hazzard Racing ... 59,95
- Dune 2000 ... 89,95
- ECW Hardcore Revolution ... 89,95
- Euro 2000 ... 89,95
- Evo's Space Adventure ... 24,95
- F1 2000 ... 89,95
- F1 Racing Championship ... 59,95
- Fear Effect ... 89,95
- Fifa 2000 ... 89,95
- Final Fantasy VIII ... (SVR) 89,95
- Big Ol'Bass-Fisherman's Bait 2 ... 89,95



Colony Wars 3: Red Sun (PSX) 59,95 — Star Ocean 2 (PSX) 59,95
Need for Speed: Porsche (PSX) 89,95 — Resident Evil 3 (PSX) 99,95

## PlayStation



Galerians (PSX) 79,95

- Flintstones: Bedrock Bowl ... 89,95
- Formel 1 '99 ... (SVR) 59,95
- Frontschweine (Juni) ... 79,95
- Galerians (Juni) ... 79,95
- Gekido ... 69,95
- Gran Turismo 2 ... 99,95
- Grand Theft Auto 2 ... 89,95
- Grandia ... 89,95
- Grudge Warriors ... 24,95
- Hydro Thunder ... 79,95
- Infestation (Juni) ... 59,95
- Int. Track and Field 2 ... 89,95
- ISS Pro Evolution ... 89,95



Ronaldo V-Football (PSX) 84,95

- James Bond: Morgen stirbt nie ... 89,95
- Jimmy Wite`s Cueball 2 ... 79,95
- Legend of Legaia ... 59,95
- Lucky Lucke Comic-Star Collect. ... 44,95
- Martian Gothic: Unification ... 29,95
- Metal Gear Solid+Spieleber. ... 54,95
- Metal Gear Solid + VR Mission ... 59,95
- Mike Tyson Boxing (Juni) ... 89,95
- Music 2000 ... 89,95
- NBA in the Zone 2000 ... 89,95
- NBA Live 2000 ... 89,95
- Need For Speed - Porsche ... 89,95
- N-Gen Racer ... 69,95
- NHL Blades of Steel 2000 ... 89,95
- Pac-Man World ... 69,95
- Parasite Eve 2 (Aug) ... 79,95
- Player Manager 2000 ... 69,95
- Pool Palace Academy ... 59,95
- Anstoß Premier Manager (Juni) ... 79,95
- Radical Bikers ... 59,95
- Railroad Tycoon II ... 89,95

## PlayStation

- Rallymasters ... 69,95
- Rescue Shot ... 59,95
- Resident Evil: Survivor ... 99,95
- Road Rash Jailbreak ... 89,95
- Roadsters ... 79,95
- Rollcage Stage 2 ... 59,95
- Ronaldo V-Football ... 84,95
- Rugrats - Studio Tour ... 89,95
- Saga Frontier 2 ... 99,95
- Silent Bomber ... 84,95
- Silicon Valley ... 89,95
- Sno-Cross (Aug.) ... 79,95
- South Park Rally ... 89,95
- Spec Ops - Stealth Patrol ... 89,95
- Spiderman ... 99,95
- Spyro 2 - Gateway to Glimmer ... 99,95
- Star Ixiom ... 59,95
- StarWars EP1: Jedi Power Batt. ... 89,95
- Street Skater 2 ... 89,95
- StreetFighter EX+Alpha 2 ... 79,95
- Superbike 2000 ... 89,95
- Syphon Filter ... (SVR) 59,95
- Syphon Filter 2 ... 89,95
- Tarzan ... 99,95
- Techno Mage (Juni) ... 89,95
- Tenchu 2 (Juli) ... 99,95
- Tiger Woods PGA Tour 2000 ... 89,95
- Tiny Tank ... 89,95
- Tombi 2 ... 59,95
- Tony Hawk's Pro Skater ... 89,95
- Toshinden 4 ... 84,95
- Toy Story 2 ... 89,95
- UEFA Champ.Leag. 1999/2000 ... 89,95
- Vagrant Story (Juni) ... 79,95
- Vampire Hunter D ... 79,95
- Vandal Hearts 2 ... 79,95
- Vanishing Point (Juni) ... 89,95
- Victory Boxing 3 ... 79,95
- W.Disney: Mag.Racing Qu.(Juni) ... 89,95
- WCW Mayhem ... 89,95
- World Championship Snooker ... 89,95
- X-Files ... (SVR) 59,95



Frontschweine (PSX) 79,95

## PlayStation Platinum

- Alien Trilogy ... 39,95
- A Bugs Life ... 49,95
- Bust-A-Move 2 ... 29,95
- Colin Mc Rae Rally ... 49,95
- Crash Bandicoot 3 ... 49,95
- Croc ... 44,95
- Fifa 98 ... 49,95
- Final Fantasy VII ... 49,95
- Gran Turismo ... 49,95
- Grand Theft Auto ... 44,95
- Heart of Darkness ... 44,95
- Hercules ... 49,95
- Jurassic Park ... 49,95
- Medievil ... 49,95
- Metal Gear Solid ... 44,95
- Mickey's Wild Adventure ... 49,95
- Moto Racer 2 ... 49,95
- Rayman ... 29,95
- Resident Evil 1 ... 44,95
- Ridge Racer Type 4 ... 49,95
- Spyro The Dragon ... 49,95
- Tekken 3 ... 49,95
- Tomb Raider ... 49,95
- Tomb Raider 2 ... 49,95
- Tomb Raider 3 ... 49,95
- V-Rally 2 ... 44,95



Vandal Hearts 2 (PSX) 79,95 — WWF Smack Down! (PSX) 89,95
MediEvil 2 (PSX) 59,95 — Final Fantasy VIII (PSX)(SVR) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

# 0931 35 45 245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. [portofrei]: Dieser Artikel wird portofrei verschickt*. [Jubiläum]: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA> noch nicht bekannt

# E3 2000

# Aufbruch in ein neues

***Masse und Klasse: Die Electronic Entertainment Expo beweist ein weiteres Mal ihren Ruf als wichtigste Spielemesse der Welt.***



Selten wurde die E3 mit so viel Spannung erwartet wie in diesem Jahr. Der Umbruch in die nächste Videospielgeneration ist in vollem Gange und jeder erhoffte sich vom größten Industrieauftritt des Jahres Richtungsweisendes – sowohl bei der Hardware wie in puncto Spiele. Mit welchen Produkten, Konzepten und Überraschungen die Branche in Los Angeles aufwartete, lest Ihr in unserem Messebericht auf den nächsten Seiten. Im Anschluss analysieren wie für Euch ausführlich die wichtigsten Neuvorstellungen, zudem findet Ihr eine umfangreiche Liste aller vorgestellter Spiele.



Keine Spielemesse ohne unzählige, leicht bekleidete Mädels – hier einige Schönheiten von Midway.

## N64 lebt!

Los Angeles ruft – die Welt antwortet. Auf über 51.000 Quadratmetern (entspricht etwa fünf Fußballfeldern) präsentierte sich im Convention Center der Millionenmetropole wirklich jeder, der etwas mit Video- und Computerspielen zu tun hat. Selbst Nintendo, im japanischen Messegeschehen traditionsgemäß Eigenbrötler, konnte und wollte sich auch in diesem Jahr dem Massenauftrieb nicht entziehen. Doch wer ernsthaft damit gerechnet hatte, bei Big N mehr zu finden als Pokémon, Game Boy und N64, wurde enttäuscht. Abgesehen vom Hinweis auf die hauseigene Nintendo-Messe 'Spaceworld' im August, verloren Firmen-Vertreter kein Wort über Dolphin oder Game Boy Advance. Der Grund für die Weigerung, sich momentan am Next-Generation-Markt zu beteiligen, liegt im weltumspannenden Pokémon-Wahn. Das N64 avancierte in den letzten Monaten zur meistverkauften Konsole in den USA, die Game-Boy-Module sind Dauergäste der Charts. Die umsatzträchtigsten Highlights in den Augen Nintendos kamen denn auch allesamt aus dem Pokémon-Lager. Für das N64 setzt man auf das sprachgesteuerte Pokégotchi **Hey You,**





Meterhohe Kiss-Puppen und riesige PS2-Werbung begrüßten die Besucher der Messe

E3 IM ÜBERBLICK



# Jahrtausend

**Pikachu** und das Knobelspiel **Pokémon Puzzle League**, der Game Boy wird mit den aufgepeppten Gold- und Silber-Fassungen der Urversion bedient. In Deutschland schlachtet Nintendo den Boom mit **Pokémon Snap** (N64) und **Pokémon Pinball** (GBC) weiter aus.

Auch wenn sich bereits etliche Fremdhersteller von der Nintendo-Konsole losgesagt haben, müssen 64-Bit-Zocker nicht darben – weder qualitativ noch quantitativ. Das letzte Aufgebot modulbasierter Heimunterhaltung ist eines der besten in der N64-Geschichte. Besonders Rare lässt es krachen: Das anarchische **Conker's Bad Fur Day** (siehe Seite 10) bietet mit abstrusem Witz und geschmacklosen Pointen beste Erwachsenenunterhaltung, das 512 MBit große Urzeit-Actionspiel **Dinosaur Planet** überrascht durch massenhaft Sprachausgabe. Auch die Werke der japanischen Nintendo-Studios wie das Rollenspiel **Paper Mario** (ehedem "Super Mario RPG 2"), das witzige **Mario Tennis** und letztlich das heißersehnte **The Legend of Zelda: Majora's Mask** machen Appetit auf 64 Bit. Horrorfans dürfen sich zudem auf das mystische Action-Adventure **Eternal Darkness** freuen. Mit Echtzeit-3D und grandiosen Lichteffekten führt der kürzlich von Nintendo erworbene Entwickler Silicon Knights das N64 an die Grenzen des technisch Machbaren.

Factor 5 bringt dieses Jahr mit "Star Wars: Battle for Naboo" klassische 3D-Action aufs N64.

Nach Golf dürft Ihr nun auch Tennis mit den Nintendo-Maskottchen spielen

## Dreamcast am Draht

Nicht weniger als die üppige Nintendo-Palette beeindruckte der selbstbewusste Auftritt der amerikanischen Sega-Division. Vor allem die Originalität, Masse und gelungene technische Umsetzung der Spiele überraschte.

Online hieß das Marketing-Mantra, das jeder Sega-Angestellte vor sich hinmurmelte – erfreulicherweise blieb es nicht nur bei PR-Sprüchen: Mehrspielertitel wurden zu Genüge auf den unzähligen Bildschirmen demonstriert. Neben dem Rollenspiel **Phantasy Star Online**, das nächstes Jahr seinen Weg auf PAL-Konsolen finden soll, galt die Aufmerksamkeit vor allem dem indizierten Ego-Shooter **Quake 3**. Dank Unterstützung von Keyboard und Maus und einer sauberen Umsetzung konnte das Dreamcast-Gemetzel

"Shenmue"-Vater Yu Suzuki zeigte sich wortkarg, aber nicht kamerascheu.




Naomi sei Dank: Auch der "Outtrigger"-Automat wird für den Dreamcast umgesetzt.

Das Universum von "Phantasy Star Online" (DC) wird auch für Europäer zugänglich

durchaus mit dem PC-Original konkurrieren. Der Clou des ultraschnellen Actionspiels: In den Online-Arenen duellieren sich nicht nur Dreamcast-Spieler, auch PC-Besitzer dürfen mitkämpfen. Für das Heißlaufen des Konsolenmodems sollten zudem die Sportspiel-Updates **NBA 2K1** und **NFL 2K1** sorgen, die ebenso onlinefähig sind wie die Automatenkonvertierung des Truck-Racers **18 Wheeler**. Für die Umsetzung des 3D-Ballerspiels **Alien Front**, in dem Ihr mit Panzern und außerirdischen Mechs große Stadtlandschaften verwüstet, hat sich Sega etwas Besonderes einfallen lassen. Das Internet wird hier nicht nur für die Übertragung von Spieledaten genutzt, ein Dreamcast-Headset erlaubt zudem die Kommunikation zwischen Teilnehmern. Um auch bei uns den Online-Gedanken zu fördern, versprach Sega Deutschland auf der Messe eine verstärkte Unterstützung des Modems. So wird die 'Dreamarena' vollkommen überarbeitet, zudem erhalten alle registrierten Nutzer das Partyspiel **Chu Chu Rocket** kostenlos. Die Innovativität von Sega beschränkt sich jedoch nicht nur auf das Thema Online. Amerikanische und PAL-Nutzer kommen in Zukunft verstärkt in den Genuss ausgefallener Konzepte. Zwar bleibt die Fisch-Simulation **Seaman** US-Aquarianern vorbehalten, das sexy Tanzspiel **Space Channel 5** und die Rasselgaudi **Samba de Amigo** (dessen Bildschirme umlagert waren wie kaum andere) verirren sich aber selbst in unsere Gefilde.



Ob "NBA 2K1" oder "NHL 2K1": Für Sega liegt die Zukunft des Dreamcast-Sports im Internet.

## Das beste PS2-Spiel der E3?



Fragte man bei Branchenkennern nach, was denn die eindrucksvollsten Spiele der Messe seien, so kam gewöhnlich die stereotype Antwort: "Metal Gear Solid 2" und "Oddworld: Munch's Oddysee" für die PS2. Da aber Konamis Hoffnungsträger 'nur' in einem Clip auf Großleinwand zu sehen war, einigte man sich doch meist auf den Oddworld-Titel, der über zahlreiche Plasmabildschirme flimmerte. Die Sequenzen zeigten beeindruckende Landschaften, in denen Mudokons Bäume zum Wachsen beschwörten und über denen fantastisch aussehende wie fantasievoll gezeichnete Luftschiffe schwebten. Doch ein Gespräch mit Lorne Lanning, dem kreativen Hirn hinter den Entwicklern Oddworld Inhabitants, brachte die Wahrheit ans Licht: Die öffentlich gezeigten Szenen liefen auf einem PC. Hinter verschlossenen Türen zeigte Lorne Lanning dennoch eine spielbare PS2-Version und sich selbst wenig beeindruckt von den Fähigkeiten der Sony-Konsole. Hardware-Probleme wie der magere Grafikspeicher gekoppelt mit niedriger Auflösung machen den Programmierern erheblich zu schaffen – die Folge sind eintönige Texturen, Blitzer und Treppeneffekte. Ändern wird sich an diesen unschönen Details nichts, denn Lannings Einstellung ist ebenso rebellisch wie verständlich: "Von uns kann man nicht erwarten, dass wir viel Geld und Zeit in die Beseitigung von Fehlern stecken, die Sony verursacht hat. Entweder Sony bessert bei der amerikanischen PS2 nach oder man muss ernsthaft darüber nachdenken, für welches System man entwickelt." Na, wenn das Microsoft hört...



Ein Beweis für die Leistungsfähigkeit der PS2? Denkste! Dieses Bild stammt von einer PC-Sequenz.







Comic-Helden sind weiterhin ein Riesenthema: Donald Duck gibt in "Quack Attack" Sony-Konsolen und N64 (links) die Ehre, "Buzz Lightyear of Star Command" wird für Playstation (rechts) und Dreamcast entwickelt.



Im Jahre 2001 für Dreamcast: Die Göttersimulation des "Populous"-Erfinders Peter Molyneux.

Das obskure Dreamcast-Aquarium "Seaman" bleibt Japanern und Amis vorbehalten.

## Sony bläst zum Angriff

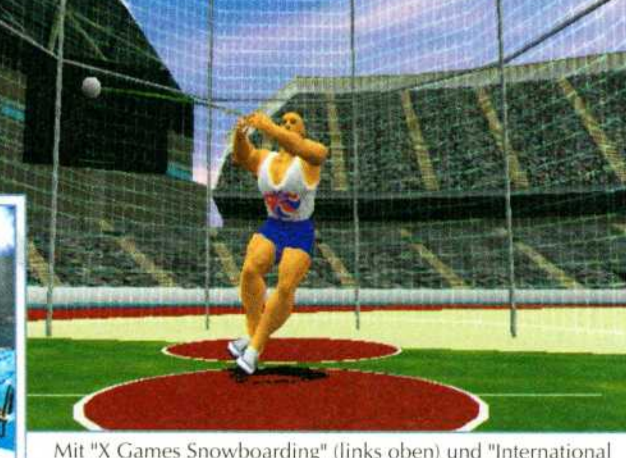
Wie zu erwarten, wurde die diesjährige E3 vom Playstation-Hersteller zur Wegbereitung seiner Nachfolgekonsole in

## Nachschub für alle









Mit "X Games Snowboarding" (links oben) und "International Track & Field" legt Konami auf der PS2 sportlich los.








Messespektakel: Am Electronic-Arts-Stand (oben) holte man sich wegen der Lautstärke des PS2-Trailers einen Gehörsturz, bei Acclaim flogen die Fäuste (links) und Fox Interactive ließ die Simpsons in den Ring steigen.



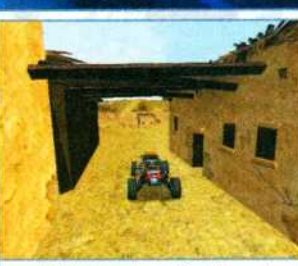

EA Sports setzt sämtliche Serien (darunter auch "Knockout Kings") auf der PS2 fort

Retro, 2. Teil: Hasbro bringt dieses Jahr "Breakout" (Bild), "Galaga" und "Frogger 2" auf die Playstation.

den USA und Europa genutzt. In einer Pressekonferenz rückte Sony mit den Details zu Start, Ausstattung und Preis der PS2 heraus. Am 26. (USA) bzw. 27. (Europa) Oktober wird die neue Playstation in den Handel kommen, analog zum japanischen Start beträgt die Erstliefermenge in den USA eine Million Stück. Interessant war die Ankündigung, Änderungen an der Hardware vorzunehmen: So wird der PCMCIA-Port der japanischen Baureihe wegrationalisiert, an seine Stelle tritt ein Einschubschacht für eine 3,5-Zoll-Festplatte (deren Spezifikationen und Erscheinungsdatum aber ungenannt blieben). Zudem entfällt das Ärgernis mit dem DVD-Treiber auf der Memory-Karte. Die Software wird nun dauerhaft in einem internen Speicher abgelegt, eventuelle Updates lassen sich trotzdem simpel von CD einlesen. Der US-Preis wurde auf 299 Dollar festgesetzt. Sony of Europe wartet mit einer Bekanntgabe des Preises noch ab, um Kursschwankungen zwischen Euro und Dollar auf den Kunden (im positiven wie negativen Sinne) abzuwälzen. Ein Preis unter 700 Mark ist jedoch unwahrscheinlich.

So befriedigend die PS2-Neuigkeiten im Hardware-Bereich ausfielen, so spärlich präsentierte Sony die hauseigene Next-Generation-Software. Spielbar waren allein bereits veröffentlichte bzw. fortgeschrittene japanische Titel wie **Tekken Tag Tournament** oder **Dark Cloud**. Ansonsten befanden sich unter etlichen Drittanbieter-Produkten mit **Formel 1 2000**, **Wipeout Fusion** und **Drakan** nur drei westliche Sony-Eigenproduktionen am Messestand – und das in Form von Videos. Trotz aller Fokussierung auf die PS2 wird Sony die Besitzer der grauen Vorgängerin nicht im Regen stehen lassen. Die Playstation erfährt nicht nur





Mit "Midnight Club" und "Smuggler's Run" liefert Take 2 noch in diesem Jahr zwei PS2-Rennspiel ab



Mit dem Rollenspiel "Summoner" (oben) und "Star Wars: Starfighter" geht THQ an den PS2-Start

PC-Umsetzung: Epics Ego-Shooter "Unreal Tournament" kommt nun doch für die PS2

## Billy Parade

**Gespannt erwarteten dieses Jahr nicht nur die PC-Anhänger den Auftritt Microsofts. Konsolenspieler versprachen sich ausführliche Infos zur X-Box, oder wenigstens einen kurzen Blick auf den gewagt designten Prototyp. An Neuigkeiten wurde gespart, abgesehen von der kleinen aber feinen Nachricht, dass der Pentium-3-Prozessor der Konsole statt 600 nun 733 MHz Taktfrequenz aufweist. Dafür durften die MAN!ACs fernab von der Öffentlichkeit die X-Box in Aktion sehen. Im Demo "Garden", bei dem der Vorführende beliebig die Kamera bewegen konnte, flatterten Hunderte von herrlich animierten Schmetterlingen durch einen japanischen Garten. Spiegelungen im Teich und die Feinheit sowie Auflösung der Texturen zeugten von der machtvollen Grafikarchitektur der X-Box. Ein Musikdemo stellte dagegen die Möglichkeiten der Sound-Programmierung auf der Microsoft-Konsole dar: Das sogenannte "Direct Music"-System erlaubt den fließenden Übergang vollkommen unterschiedlicher Rhythmen und Melodien. So lassen sich durch Zuweisung von Musikstücken und Soundeffekten an verschiedene Objekte einer Spielumgebung dynamische Klangteppiche erzeugen, die sich stetig durch den Spielablauf ändern. Die beeindruckende Präsentation und die Zusage sämtlicher großer Hersteller, für die Microsoft-Konsole zu entwickeln, machte Appetit auf die nächste E3.**



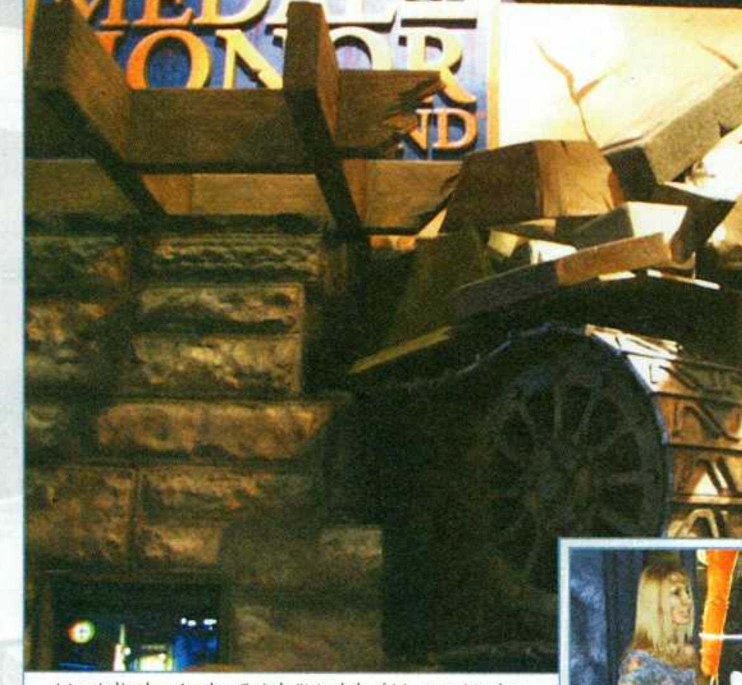
Das "Garden"-Demo: Unzählige Schmetterlinge flattern durch eine traumhafte Echtzeitlandschaft.





Trendsport ist auf Next-Generation-Konsolen ein Dauerthema: "Sega Extreme Sports" (DC, oben) und "SSX" (PS2).

über etliche Fremdfirmen, sondern auch durch das Mutterhaus selbst reichlich Unterstützung. Neben dem opulenten Rollenspiel **The Legend of Dragoon** war **Vip Ribbon** eines der faszinierendsten Sony-eigenen Produkte der Messe. Das von Masaya Matsuura ("Um Jammer Lammy") stammende Musikspiel könnte sich in Deutschland zum Renner entwickeln – nicht zuletzt wegen des anvisierten Billigpreises von 30 Mark.



Martialisch wie das Spiel: "Medal of Honor: Underground" wurde mit einer Weltkriegs-Kulisse beworben.

Kreaturen der Nacht: Fox Interactive entwickelt ein Spiel zur Nachmittags-Gruselserie "Buffy".

## Solides Sortiment

Auch die Drittanbieter versuchten sich auf der E3 in Standgröße, Lautstärke sowie Aufgebot an Stars und silikonbrüstigen Sternchen zu übertreffen. So bot Activision zur Unterstützung der Playstation-Titel **Tony Hawk´s Pro Skater 2** und **Matt Hoffman´s Pro BMX** (beide PS) die namengebenden Trendsportler auf, THQ lud "Tanz der Teufel"-Opfer Bruce Campbell für das (noch äußerst unfertige) Splatter-Spiel **Evil Dead** (DC, PS) zur Autogrammstunde und bei Acclaim flogen im Dienste von **HBO Boxing** (PS) die Fäuste. Das größte Publikumsinteresse verdiente sich allerdings Konami, an deren Stand stündlich ein achtminütiger **Metal Gear Solid 2**-Trailer über die Bildschirmwand flimmerte (siehe Seite 8). Die Auswahl an spielbaren Titeln bei Konami war bezeichnend für alle großen Hersteller: Statt gewagter, floppgefährdeter Innovationen setzt man auf Sportspiele und umsatzträchtige Lizenzen. Durch die Zusammenarbeit mit Universal entstehen bei Konami z.B. das muffig aussehende 3D-Abenteuer **Die Mumie**, das Action-Adventure **The Grinch**, das zum Start des gleichnamigen Jim-Carrey-Films Ende des Jahres erscheint, und **Woody Woodpecker Racing**, einer der unzähligen Playstation-Fun-Racer nach Cartoonvorlage. Electronic Arts überschwemmt dagegen, wie nicht anders zu erwarten, die PS2 mit einer Sportspielflut. Einzig die Ego-Shooter **Medal of Honor: Underground** (PS) und **The World is not enough** (PS, N64, PS2) traten den Beweis an, dass der EA-Horizont über digitale Muskelprotzerei hinausgeht.

Infogrames' "Space Race" (DC): Nur einer von unzähligen Fun-Racern auf der Messe.

Tanzduell: "Jungle Book: Rhythm n' Groove" trieb den Besuchern Schweiß aus den Poren.



Das trendige Bärtchen gehört zu Matt Hoffman, Teeniestar und BMX-Spiel-Pate.

Square bewies sich mit seiner Filmpräsentation als eine der wenigen visionären Firmen. Das Hauptaugenmerk in dem Clip lag auf **Final Fantasy 11**, dem ersten reinen Online-RPG der Bestseller-Saga. Drei Spieler aus verschiedenen Teilen der Erde stapften zunächst solo durch 3D-Szenarien, verabredeten sich via E-Mail zu einem Treffen in der Fantasy-Welt und bekämpften schließlich gemeinsam einen haushohen Drachen.

Insgesamt zeigte die diesjährige E3 jedoch, dass es bis zur weltweiten Vernetzung der Konsolengemeinde und echten 'Next Generation'-Produkten noch ein langer Weg ist. Mit Blick auf den Massenmarkt bewegt sich der Großteil der Hersteller nur zögerlich gen Zukunft... *sf*

### Bleemcast

**Hersteller Bleem, der letztes Jahr den gleichnamigen Playstation-Emulator für PC auf den Markt brachte, legt noch einen nach. Die Software "Bleem!" wird im Sommer auch für den Dreamcast erscheinen und so Playstation-Titel auf der Sega-Konsole lauffähig machen. Dabei profitieren die Spiele von der Grafik-Hardware des Dreamcast: Eine Auflösung von 640x480 Pixel, Anti-Aliasing und bilineares Filtering lassen die Spiele sogar besser aussehen als auf einer PS2. Der 20 US-Dollar teure Emulator soll in vier sogenannten "Game-Paks" verkauft werden, in denen die notwendigen Konfigurationsdateien für jeweils 100 Spiele enthalten sind. Mit gerichtlichen Konsequenzen seitens Sony, deren Klagen bislang gescheitert sind, ist wohl zu rechnen.**





"Ridge Racer 4" für Dreamcast? Der Emulator "Bleem" machts möglich – und wie an obigem Vergleich erkennbar, profitiert das Rennspiel von der Grafikleistung der Sega-Konsole (links Playstation, rechts Dreamcast).



"Die Mumie" (PS, Bild: DC) ist nicht die einzige Filmlizenz, die Konami auf Konsole bringt.

# Ein großer Krieger braucht ein großes Herz.

## Alundra 2™

**Der Beginn einer neuen Legende**

Schwing dein Schwert.



Besiege 10 Endgegner an Land, zu Wasser und in der Luft.

Zeig, was du kannst.



Hab Spaß mit kniffligen Rätseln und Minispielen.

Mach dich auf die Reise.




Rette das Königreich Varuna vor seinem Unterdrücker.




**Von den Produzenten von Wild Arms™ und Legend of Legaia™.**






# The World Is Not Enough


Ein erster Screenshot der Playstation-2-Umsetzung: Die Lichteffekte sind jetzt schon gelungen.

Shootout auf dem N64: Mit Maschinenpistole und gekonntem 'Strafen' legt Ihr die Blaumänner flach.


Eurocoms kompetente N64-Adaption könnte sogar Joanna Dark gefährlich werden

Bond auf (fast) allen Systemen: Nachdem der smarte Brite Pierce Brosnan vor fünf Jahren das 007-Erbe auf der Leinwand angetreten hat, wurden alle drei Filmauftritte von ihm mit einer Videospielumsetzung bedacht. Nach dem mittlerweile indizierten N64-Ego-Shooter "Goldeneye" von Rare und dem Playstation-Action-Mix "Tomorrow Never Dies" von Electronic Arts folgen von demselben Branchen-Riesen nun die Konsolen-Versionen des letzten Bond-Streifens "The World Is Not Enough".

Als britischer Geheimagent 007 seid Ihr diesmal wieder in der Ego-Perspektive auf Verbrecherjagd. In zahlreichen Missionen besucht Ihr dabei bekannte Schauplätze aus dem Kinostreifen. So lasst Ihr beispielsweise Eure Waffen im Hafen knallen, durchstöbert das MI6-Gebäude nach Eindringlingen oder sucht im unterirdischen Abschnitt einer Forschungsstation nach atomaren Sprengköpfen. Für die angreifende Meute hat Euer Technik-Guru Q einige nette Spielereien vorbereitet: Neben den Standard-Waffen wie Pistole, Automatikgewehr und Sniper-Rifle dürft Ihr mit Bonds 'Seilwinde-Uhr' sowie dem displaygesteuerten Raketenwerfer auf Gaunerjagd gehen. Um einen Level erfolgreich abzuschließen, müsst Ihr, wie von "Goldeneye" gewohnt, diverse Missionsziele erfüllen.

007 im PS2-Gewand: Dank höherer Rechenleistung sind die Räume detaillierter ausstaffiert.

In Sachen Programmierteam ging Electronic Arts ungewöhnlich vor: Anstatt bei einem Entwickler alle vier Versionen (inklusive PC) in Auftrag zu geben, werkeln drei verschiedene Teams getrennt an "The World Is Not Enough". Für die PC/PS2-Umsetzung zeichnet EA selbst verantwortlich, während Eurocom (u.a. "Ruff & Tumble") am N64-Produkt arbeitet und Black Ops schließlich die Playstation-Fassung fertig stellt. Das Erstaunliche daran ist, dass alle Versionen (PS2 ausgenommen, da nur als Video gezeigt) auf der E3 einen hervorragenden Eindruck machten. Vor allem die Playstation-Umsetzung überzeugte mit ruckfreier und detaillierter 3D-Optik – sogar das einige Monitore entfernt aufgestellte "MoH: Underground" sah gegen den spritzig agierenden Geheimagenten altbacken aus. Gleiches Bild auf der Nintendo-Seite: In ungewohnt flüssiger Manier steuert Ihr Bond durch aufwändig gestaltete Szenerien und erledigt ein halbes Dutzend Feinde, untermalt von blitzendem Mündungsfeuer. Selbst mit aktivierter Highres-Option stören nur gelegentliche Ruckler die furiose Action auf dem Bildschirm. Leider müssen N64-Besitzer auf die kurzen FMV-Sequenzen der Playstation-Fassung mit originalem Filmmaterial verzichten. Von der PS2-Version waren auf der riesigen Leinwand lediglich wenig aussagekräftige Schnipsel zu sehen. Allerdings bekräftigten die anwesenden EA-Mitarbeiter, dass die spielbare PC-Umsetzung mit dem PS2-Shooter identisch ist. Sollte diese Aussage korrekt sein, erwartet Euch wahres Action-Feuerwerk. Da sowohl für PC als auch PS2 die "Quake 3"-Engine eingesetzt wird, dürft Ihr Euch an perfekten Rundungen und brillanten Lichteffekten ergötzen.


Die Optik auf dem N64 sieht tatsächlich so aus: Trotz aufwändiger Spiegelungen und Transparenzen ist von Ruckeln keine Spur.



Bonds große Stärke: Egal welche Wumme gerade herumliegt, der britische Geheimagent beherrscht den Umgang mit jedem Hightech-Gerät (Playstation).




Im Hafen macht Ihr Bekanntschaft mit den messerscharfen Sägeblättern des Hubschraubers (links). Mit dem Raketenwerfer erledigt Ihr den 'Flattermann', mit Automatikgewehr und Pistole den Rest (Mitte, rechts).

**3D-EGO-SHOOTER MIT DER LIZENZ ZUM TÖTEN:** Bonds Action-Abenteuer kann mit brillanter Optik und ausgereiftem Leveldesign auf allen Systemen überzeugen.

# Ms. Pac-Man Maze Madness






Ob Eis und Schnee (links), heißer Wüstensand (Mitte links) oder explosive Hafengegend (rechts): Ms. Pac-Man mampft überall unbeirrt weiter (Bilder von der Playstation-Fassung).

Gleichberechtigung im Pac-Land: Nachdem letztes Jahr Göttergatte "Pac-Man" ein neues 3D-Abenteuer zum 20. Geburtstag bestehen durfte, ist diesmal die holde Weiblichkeit dran – und das gleich auf allen drei gängigen Systemen. "Ms. Pac-Man Maze Madness" orientiert sich im Spielablauf näher am ursprünglichen Erfolgsprinzip als der Vorgänger: Mit Eurer runden Heldin lauft Ihr durch Labyrinthe und vertilgt alle herumliegenden gelben Punkte – zur Bedienung reicht das Steuerkreuz Eures Pads, Knöpfe werden nicht gebraucht. Rund 180 Spielfelder in vier Szenarien wie Ägypten oder eisige Kristallhöhlen liegen zwischen Euch und dem Endkampf gegen eine böse Hexe, die den Pac-Professor entführt hat. Damit die Dauermampferei nicht eintönig wird, haben sich die Entwickler etliche Neuheiten einfallen lassen: Neben der gewohnten Geisterschar trefft Ihr auf mehr als ein Dutzend neuer Fieslinge und Naturgefahren wie rollende Steinbrocken oder glühende Lava. Außerdem sind zahlreiche Rätsel zu lösen: So schiebt Ihr Kisten durch die Gegend oder aktiviert Schalter, um versperrte Passagen zu öffnen. Besonders aufgeweckte Spieler entdecken sogar geheime Spielstufen oder ergattern eines der Bonus-Minispiele.




Vier Pacs auf einmal, das gibt Chaos: "Dot Mania" ist nur eine von drei witzigen und rasanten Multispieler-Varianten (PS).

Auch für gesellige Pillenfresser und Traditionalisten ist gesorgt: Das klassische "Ms. Pac-Man" steht ebenso zur Wahl wie drei Multispielerpartien. Bei 'Dot Mania' prügelt Ihr Euch um Punkte, während 'Ghost Tag' einen Spieler als Ms. Pac-Man losschickt, dem die anderen als Geister nachstellen. Abgerundet wird der Spaß durch 'Da Bomb', bei dem eine Zeitbombe den Träger am Ende des Countdowns in die ewigen Pac-Gründe jagt. So muss ein Oldie-Remake aussehen.



**LIEBEVOLL PRÄSENTIERTES OLDIE-UPDATE:** Klassische Pillenmampferei in zahllosen Labyrinthen gepaart mit neuen Spielelementen und feiner 3D-Grafik.

# Eternal Darkness




In den verschiedenen Zeitepochen lauern dutzende Feinde wie kopflose Ritter, untote Marines oder Zombies in edlen Barock-Gewändern.

Die kanadischen Entwickler Silicon Knights (u.a. "Blood Omen: Legacy of Kain" für PS) stehen als 'Second Party Developer' seit kurzem auf einer Stufe mit Nintendos Edelschmiede Rare und werden in Zukunft exklusiv Software für Dolphin entwickeln. Anscheinend beeindruckte Silicon Knights N64-Erstling "Eternal Darkness" das Nintendo-Headquarter genauso wie uns: In dem 3D-Horror-Adventure reist Ihr mit 13 Charakteren durch zweitausend Jahre Menschheitsgeschichte und rettet die Erde vor der Verdammnis. Mit zahlreichen Waffen schlitzt und schießt Ihr Euch in flüssig dargestellten Echtzeit-Welten durch blutgierige Zombiehorden, löst diverse Rätsel und versucht, nicht wahnsinnig zu werden.



Die 3D-Szenerien sind äußerst detailreich und werden von Echtzeit-Lichtquellen erhellt

**3D-ECHTZEIT-HORROR MIT BLUTIGEN METZELSZENEN UND BRILLANTER OPTIK:** Reist mit 13 Charakteren durch die Zeit und befreit die Erde von den Ausgeburten der Hölle.

# Wipeout Fusion





Traditionell: Steilkurven, Tunnelabschnitte und schwindelerregende Gefälle.

Das futuristische Gleiterspektakel "Wipeout" brachte der Playstation den Ruf als rasante 3D-Maschine ein – "Wipeout Fusion" soll nun der Playstation 2 zu Ehr' und Ruhm verhelfen. Die 32 neuen Anti-Gravitations-Gleiter warten mit spektakulären neuen Manövern auf, die Euch beispielsweise kopfüber über die Pisten rauschen lassen oder auf Knopfdruck das Schiff blitzschnell nach links oder rechts versetzen, um gegnerischen Projektilen auszuweichen. Eure futuristischen Waffensysteme dürft Ihr in sieben Landschaften mit je drei Strecken an den Gegnern 'testen'. Dabei ist der Kursverlauf deutlich offener; an einigen Stellen habt Ihr sogar freie Wahl, wohin die Reise gehen soll. Die "Wipeout Fusion"-Gleiter erleiden jetzt dank PS2-Power sichtbare Schäden. Allerdings sind abbrechende Flügelspitzen oder rauchende Triebwerke nicht nur grafische Spielereien, vielmehr wird das Flugverhalten dadurch beeinflusst – ein Besuch der Werksatt im Start/Zielbereich ist unabdingbar. Leider zeigte Sony auf der E3 nur ein kurzes Video, sodass wir über die Qualität nur spekulieren können.

**GLEITERRENNEN-UPDATE MIT SPEKTAKULÄREN FLUGMANÖVERN:** Neue Ligen, sichtbare Schäden und flüssige Optik faszinieren auch beim fünften Teil der "Wipeout"-Serie.

## Dinosaur Planet

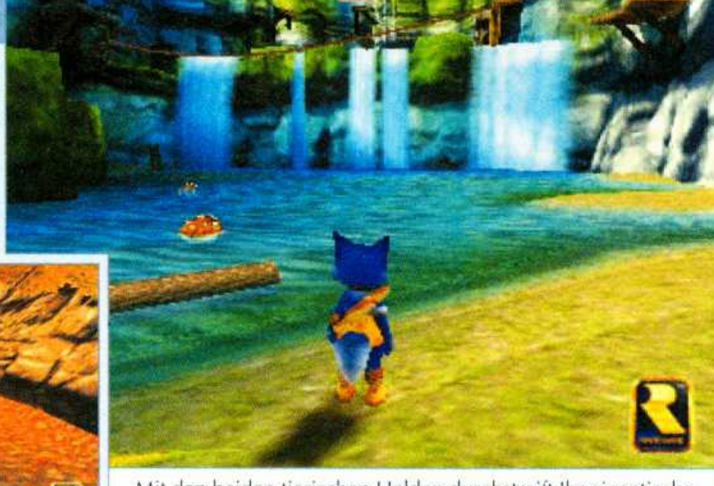
Bereits kurz vor Beginn der E3 überraschte der britische Entwickler Rare die Presse mit der Ankündigung eines gigantischen Projektes: 512 MBit, mehrere Stunden Sprachausgabe und zwingend benötigte 4MB-Speichererweiterung – so die technischen Daten des "Dinosaur Planet"-Moduls. Auf dem riesigen Messestand von Nintendo konnten wir das 3D-Action-Adventure erstmals anspielen und sind zugegebenermaßen sehr beeindruckt: Die riesigen Landschaften erinnern mit ihrer Weitläufigkeit genauso an das N64-"Zelda"-Abenteuer wie die wechselnden Tageszeiten und Wetterbedingungen. Den ersten Spieleindrücken nach ist Rares Dino-Abenteuer aber deutlich actionlastiger als Miyamotos Meisterwerk. So sitzt Ihr in einer Szene beispielsweise auf dem Rücken eines Drachen und ballert ähnlich wie in "Panzer Dragoon" auf ein vorausfliegendes Fantasie-Schiff. In einer anderen Sequenz schwingt Ihr Euch sogar auf ein Snowboard und verfolgt damit drei schuppige Widersacher. Ansonsten schwingt Ihr mit den beiden Hauptdarstellern Sabre und Krystal kräftig das Schwert oder brutzelt Eure Feinde mit zahlreichen magischen Sprüchen. Übrigens: Die Dialoge laufen komplett über Sprachausgabe – Textboxen ade.



Unheimlich: Während es stürmt, lauft Ihr in einen bedrohlichen Höhlentempel.







Mit den beiden tierischen Helden durchstreift Ihr gigantische 3D-Landschaften mit zahlreichen hübschen Details



Während eines Gefechtes wird ähnlich wie in "Zelda: Ocarina of Time" in einen Kampf-Modus umgeschaltet, in dem Ihr Euch auf Knopfdruck immer relativ zu den Feinden bewegt.

**3D-FANTASY-ABENTEUER MIT EPISCHEN AUSMASSEN:** Rettet die friedlichen Dinos vor ihren schuppigen Feinden und meistert viele actionreiche Minispiele.

## Sonic Shuffle



Sonic & Co. in Comic-Optik: Ähnlich wie in "Jet Grind Radio" wirken die Charaktere wie gezeichnete Zeichentrick-Figuren.

Was hat Segas blaues Makottchen Sonic nicht schon alles hinter sich: Auftritte in 2D- und 3D-Jump'n'Runs, Teilnahme in einem 3D-Prügler sowie einem 3D-Rennspiel. Jetzt erobert der schnellste Igel des interaktiven Universums die Welt der Brett- und Party-Spiele. In "Sonic Shuffle" tretet Ihr ähnlich wie in "Mario Party" auf mehreren dreidimensionalen Spielflächen gegen maximal drei Konkurrenten (wahlweise auch via Internet) an. Anstatt zu würfeln und die entsprechende Augenzahl auf den bunten Feldern zu ziehen, entscheiden Karten über das Fortkommen auf dem Brett. Je nachdem auf welchem Kreis Ihr landet, müsst Ihr eines von 50 Minispielen meistern. Dabei reicht die Spanne vom simplen Button-Hämmern bis hin zu geschicktem Kombinieren von Zahlenreihen.

**3D-PARTY-SPASS MIT DEN FIGUREN AUS DEM SONIC-UNIVERSUM:** In mehr als 50 Mini-Spielen beweist Ihr Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit und Kombinationsgabe.

## Crash Bash





Mit insgesamt acht Charakteren aus dem "Crash Bandicoot"-Universum kämpft Ihr um den Titel 'Crash-Bash-King'

Was Mario und Sonic leisten, kann Crash Bandicoot schon lange: "Crash Bash" ist eine Sammlung von über 30 Party-Spielchen, in denen Ihr alleine oder mit bis zu drei weiteren Kumpels antretet, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Denn die alles beherrschenden Mächte Aku Aku & Uka Uka sind völlig ausgeflippt und drohen die Erde zu vernichten. Ihr kämpft natürlich auf der Seite des Guten und durch Siege in den bildschirmgroßen Arena-Wettbewerben bringt Ihr wieder Frieden in die Welt. So müsst Ihr beispielsweise Spielfelder durch Draufhüpfen in Eure Farbe transformieren (Stichwort "Q-Bert"), Feinde mit TNT-Kisten bewerfen oder Euch von einer erschreckend rutschigen Eisfläche schubsen.



Spiel mit dem Tod: Sobald Ihr eine TNT-Kiste aufhebt, beginnt der Timer zu ticken.

**PARTY ON, CRASH:** Rettet die Welt, indem Ihr mehr als 30 bildschirmgroße Minispiele absolviert. Umfangreiche Multiplayer-Varianten sorgen für Bombenstimmung.

## Gunslinger




Da geht jedem Western-Fan das Herz auf: Ein in prächtigen Farben schimmernder Sonnenaufgang und eine stampfende Dampflokomotive.

Activision hat die Gebete von Clint-Eastwood-Fans erhört: In dem Third-Person-Shooter startet Ihr eine Karriere als Revolverheld im Wilden Westen. Das Interessante daran ist, dass Ihr selber entscheidet, ob Ihr auf der Seite des Gesetzes steht oder als Bandit durch die Lande zieht. Ähnlich wie in einem Rollenspiel dürft Ihr Erfahrungspunkte auf verschiedene Charaktereigenschaften verteilen und so aktiv den Werdegang Eures Helden beeinflussen. In mehreren Dutzend Missionen zeigt Ihr Eure Western-Erfahrung in nervenaufreibenden Pokerrunden, beim Flaschenschießen oder beim Pferdereiten mit Stunteinlagen. Habt Ihr genug Erfahrung und Geld, schreitet Ihr zum Duell mit einem korrupten Landbesitzer.



Wie in einem Clint-Eastwood-Film: Während Ihr zum Duell schreitet, flüchten die Passanten.

**THIRD-PERSON-SHOOTER MIT ROLLENSPIEL-ELEMENTEN:** Entscheidet selbst, ob Ihr als edler Sheriff oder hinterhältiger Bandit im Wilden Westen Karriere macht.

## Turok 3: Shadow of Oblivion




Die humanoiden Gegner treten diesmal meist maskiert auf. Gegen Flammenwerfer (links) und Gatling Gun sind sie trotzdem machtlos.

Für das letzte "Turok"-N64-Abenteuer legen sich die Mannen um David Dienstbier mächtig ins Zeug und nehmen vielversprechende Neuerungen vor. So habt Ihr diesmal zu Beginn die Wahl zwischen zwei verschiedenen Charakteren: Danielle und Joseph Fireseed. Je nachdem, ob Ihr mit der flinken Kriegerin oder dem bärenstarken Kämpfer in die Ego-Schlacht zieht, ändert sich die mögliche Marschroute in den insgesamt fünf Welten. Danielle kann beispielsweise durch enge Öffnungen kriechen, die für Joseph unüberwindbar bleiben. Gesteuert wird wie gewohnt via Analog-Stick und gelben C-Knöpfen – zum Glück wurden die frustigen Hüpfpassagen auf ein Minimum reduziert. Dafür dürft Ihr Euch mit einer Art Enterhaken durch die Lüfte schwingen und so hochgelegene Plateaus erklimmen.




Lichteffekte (links) und realistischer Schattenwurf lassen Shooter-Herzen höher schlagen

**DREIDIMENSIONALER EGO-SHOOTER MIT BEEINDRUCKENDER OPTIK:** Zwei Charaktere, fünf riesige Welten und zahlreiche Multiplayer-Varianten sorgen für nervöse Zeigefinger.

## 18 Wheeler

Mit der exzellenten Dreamcast-Konvertierung des Arcade-Hits "Crazy Taxi" sorgte Sega bereits für Furore im Genre der Action-Rennspiele. Die neueste Spielhallenumsetzung "18 Wheeler: American Pro Trucker" tritt ab Herbst in die Fußstapfen des verrückten Taxi-Renners. Eure Aufgabe ist simpel: Mit einem von fünf Truckerfahrern müsst Ihr Eure Ladung etappenweise quer durch Amerika von New York nach San Francisco schippern. Dabei dürft Ihr vor jedem Abschnitt Euren Sattelschlepper selber beladen. Je nachdem, ob Ihr beispielsweise Autos oder Treibstoff an Eure Zugmaschine hängt, steigt der Lohn für einen erfolgreichen Transport. Allerdings machen starker Highway-Verkehr und ein rivalisierender Brummy-Fahrer die Sache nicht ganz einfach. Euer Konkurrent versucht Euch mit allen Mitteln von der Straße zu fegen und so als erster am Etappenziel zu sein. Schafft Ihr es trotzdem, ihn zu besiegen, winkt eine fette Extra-Prämie, mit der Ihr u.a. eine lautere Hupe für Euren Truck kauft. Denn je mehr Lärm Ihr während der Fahrt macht, desto eher lassen Euch lahme Verkehrsteilnehmer vorbeiziehen. Zwischen den einzelnen Streckenabschnitten dürft Ihr Eure Fahrkünste im Einparken beweisen und Extra-Kohle verdienen.

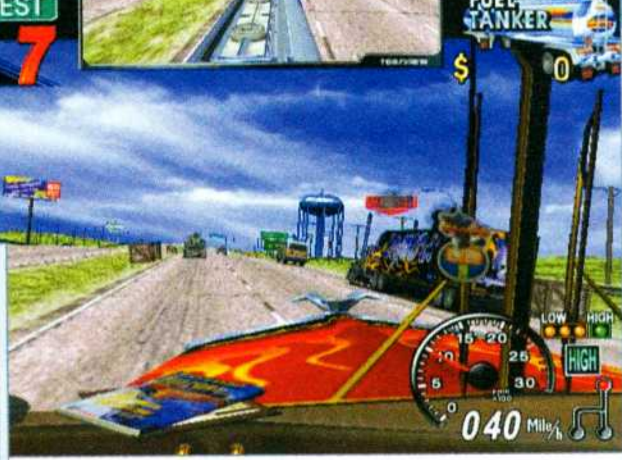



Vor dem Rennen zeigt Euch die Übersichtskarte den nächsten Abschnitt










Im Gegensatz zu "Crazy Taxi" ist der Streckenverlauf in "18 Wheeler" linear. Nur an wenigen Stellen dürft Ihr abbiegen.







Wenn das mal gut geht: Innerhalb von 30 Sekunden müsst Ihr mit Eurem Truck um die 90°-Kurve brettern und in dem grün umrandeten Feld stoppen. Mit jedem Anecken verliert Ihr wertvolle Dollar.

**ACTION-RENNSPIEL MIT "CRAZY TAXI"-ANLEIHEN:** Brettert mit einem 40-Tonnen-Truck quer durch Amerika und rammt lahme Sonntagsfahrer gnadenlos von der Strecke.

Electronic Arts

# EA Sports: Spielelawine für Playstation 2

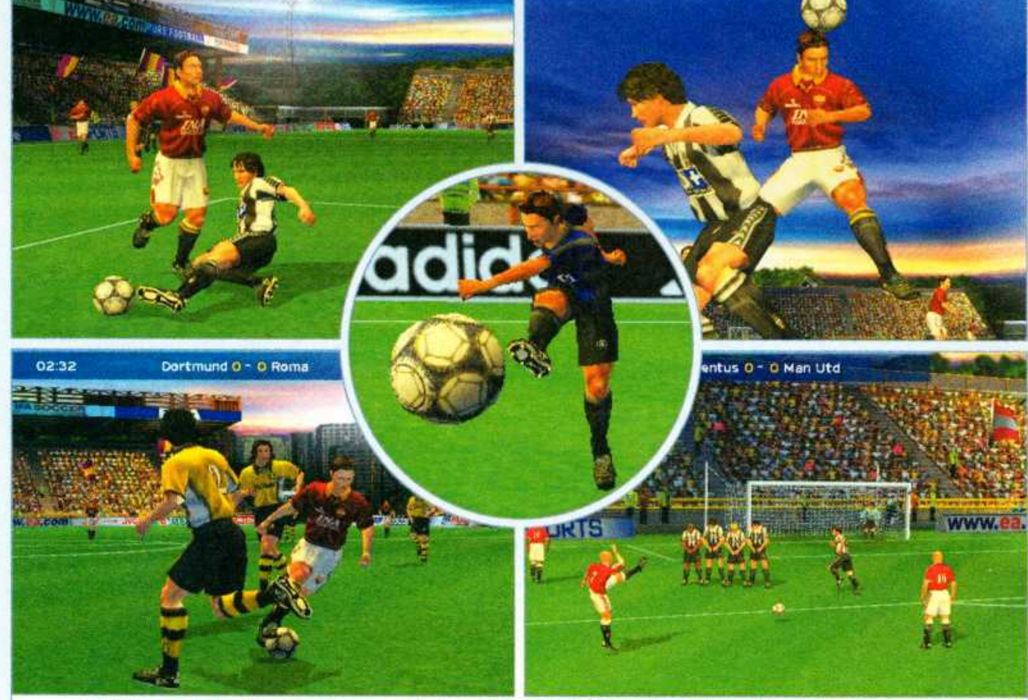
Die konservative Produktpolitik des Sportspielgiganten Electronic Arts reißt zwar Profi-Spieler zur oft berechtigten Kritik hin, eines bleibt aber unbestritten: Software, die unter dem EA-Sports-Logo in die Läden kommt, zeichnet sich stets durch eine Fülle originaler Daten, detaillierte Grafik und solide bis hervorragende Spielmechanik aus. Nachdem EA wegen unverständlicher, persönlicher Befindlichkeiten den Dreamcast ignoriert hat (und damit zum schweren Stand der Sega-Konsole beitrug), steht der Hersteller nun bei der PS2 an vorderster Front. Mit einem massiven Ressourcenaufgebot werden die weltbekannten Sportserien auf die neue Sony-Konsole übertragen – und die auf der Messe gezeigten Spiele lassen hoffen, dass EA auf der modernen Hardware endlich einen der Hauptkritikpunkte bei FIFA & Co. aus der Welt schafft: Die rucklige Grafik.



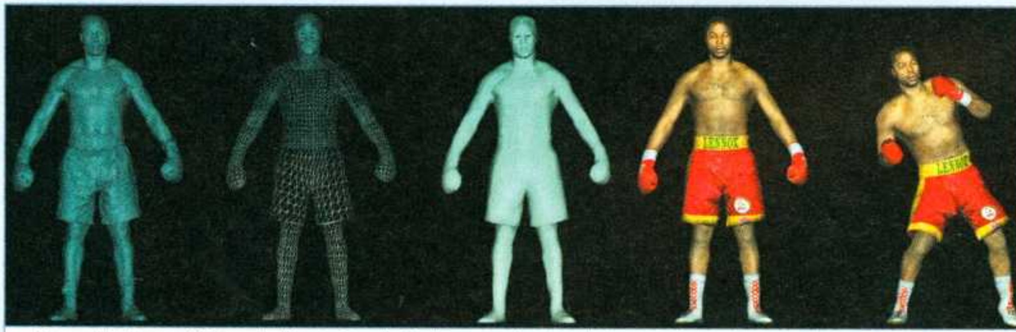


Ob "NHL 2001" oder "NBA Live 2001": EAs berühmte Serien finden ihre Fortsetzung.

Einer der wichtigsten Sporttitel für den europäischen Markt ist natürlich „FIFA 2001", das in naher Zukunft in Japan erscheint und zu den Starttiteln in Europa gehören dürfte. Die fortgeschrittene Version zeigt, dass die Entwickler von EA Sports schon eine ganze Weile mit ihren PS2-Dev-Kits verbracht haben. Die extra für die Sony-Konsole entwickelten Grafiken zeichnen sich durch eine Fülle an Details aus. So erkennt Ihr an den hochauflösenden Balltretern einzelne Beinmuskeln ebenso wie von Emotionen geprägtes Mienenspiel. Eine Klasse für sich sind die Effekte wie das gleißende Flutlicht, das realistische Schatten auf den Rasen wirft. Endlich tut sich auch außerhalb der weißen Linie was: Ihr seht Ersatzspieler auf der Bank, stoisch herumstehende Ordner und die animierte, Fahnen-schwenkende Zuschauermenge. Auch an Spielmodi und Originalmannschaften wird nicht gespart. So wählt Ihr in der WM-Variante aus 47 Nationalteams, spielt mit einem von 16 U-23-Kadern oder nehmt an einer Saison in den Profiligen von England, Spanien, Deutschland oder Italien teil.




Fußball vom Feinsten: Zumindest optisch schlägt "Fifa 2001" alles bislang Dagewesene. Auch die vielgeschmähte Ruckeloptik sollte EA Sports auf der PS2 in den Griff bekommen.



Vom Athlet zur Videospielfigur: Durch 'Cyberscanning' und Motion-Capturing werden von Boxern wie Lennox Lewis realistische Digi-Abbilder für "Knockout Kings 2001" erzeugt.



Touchdown: "Madden NFL 2001" bietet amerikanisches Rasenvergnügen in hoher Auflösung und wird wohl zum PS2-Start erscheinen.

Weit gediehen ist auch EAs Boxsimulation "Knockout Kings 2001". Neben kleineren Verfeinerungen wie besser zu kontrollierender Fußarbeit und erhöhter Spielgeschwindigkeit liegt das Hauptaugenmerk der PS2-Version natürlich auf der edlen Optik. Die sogenannte 'Cyberscan'-Technologie, bei der die Sportlerkörper rundum digitalisiert werden, erlaubt eine ungewohnt realistische Inszenierung der Polygonboxer. Zusammen mit dem von EA seit Jahren zur Perfektion getriebenen Motion-Capturing nähert sich die Optik des Digi-Gekloppes mit großen Schritten einer TV-Übertragung. Das selbe aufwändige Verfahren wird übrigens auch für die Football-Simulation "Madden NFL 2001" genutzt.

Mit dem Snowboardspiel "SSX" ("Snowboard Supercross") bedenkt EA Sports die PS2 gar mit einem Exklusivtitel. Das actionorientierte Schneegestöber offeriert Euch sieben verschiedene Kurse, von denen zwei besonders einfallsreich gestaltet sind. Beim 'Aloha Ice Jam' carvt Ihr dicke Spuren in einen Eisberg, der vor einer tropischen Insel langsam hinschmilzt, der 'Tokyo Megaplex' ist einem japanischen Indoor-Hang nachempfunden.





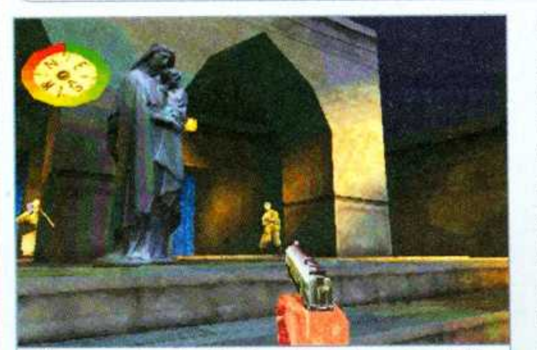
In "SSX" (kurz für "Snowboard Supercross") entführt Euch EA in winterliche Gefilde und begründet eine neue Produktreihe – exklusiv für PS2.

**REICHE AUSWAHL POPULÄRER DISZIPLINEN:** Die Professionalität der EA-Entwickler verspricht PS2-Sportspiele, die in Optik, Handhabung und Datenfülle überzeugen.

## MoH: Underground


Der Kampf gegen das Deutsche Reich führt Euer weibliches Alter Ego Manon nach Nordafrika und Griechenland

Angespornt vom weltweiten Erfolg des mittlerweile in Deutschland indizierten Ego-Shooters „Medal of Honor" schieben die EA-eigenen Entwickler Dreamworks einen Nachfolger ins Gefecht. Zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt, übernehmt Ihr in „MoH: Underground" die Rolle der französischen Widerstandskämpferin Manon. Nach dem deutschen Einmarsch heimatlos, schließt sich die junge Frau dem Untergrund an und kämpft gegen die Invasoren. Sieben Missionen mit insgesamt 24 Leveln führen Euch in der Rolle Manons nicht nur in französische 3D-Landschaften, sondern auch nach Deutschland, Italien und Nordafrika. Dort erledigt Ihr unter ständiger Bedrohung durch die Nazis Infiltrationsaufträge, trefft Spitzel, führt Attentate aus oder sabotiert kriegswichtige Anlagen. Neben einigen neuen Waffen dürft Ihr Euch besonders auf eine ausgeklügeltere Feind-KI freuen. So nutzen Eure Gegner Fahrzeuge wie Panzer oder Motorräder gezielt gegen Euch und lassen sich nicht mehr durch das bloße Vorzeigen eines Ausweises überlisten. Um an Kontrollen vorbeizukommen, nutzt Ihr nun unverdächtige Kleidung wie Doktorkittel oder Bäckerschürze. Zudem bekommt Ihr im Verlauf des Spiels Kameraden an die Seite gestellt, die zusammen mit Euch in den Kampf ziehen oder Spezialaufträge (wie das Knacken eines Safes) übernehmen.


Zwar werden die Grafikroutinen des ersten Teils übernommen, dafür geben sich die Entwickler diesmal mehr Mühe mit den Texturen.




Flüchten oder feuern: Dank hoher Intelligenz verhalten sich die Gegner erkennbar situationsbedingt.

An den Grafikroutinen hat sich hingegen nichts geändert: Eine hübschere Optik erwartet Euch erst mit der PS2-Version, die zwar auf Nachfrage nicht bestätigt, aber (mit bedeutungsvollem Lächeln eines Entwicklers) auch nicht abgestritten wurde.

**AUFGEMOTZTER EGO-SHOOTER-NACHFOLGER:** Trotz höherem Augenmerk auf Tarnung und Taktik immer noch actiongeladen und äußerst indizierungsgefährdet.

## Jungle Book: Rhythm n' Groove




Da steppt der Bär: Mit der Gemütlichkeit ist es schnell vorbei, wenn die Dschungelbewohner zum Tanzwettbewerb antreten.

Noch sind Tanzspiele außerhalb Japans reichlich unpopulär, doch dank schlagkräftiger Lizenz könnte Disney Interactives Rhythmus-Debüt auch bei uns zum Bestseller werden. In „Jungle Book: Rhythm n'Groove" trefft Ihr auf die beliebten Dschungelbuch-Charaktere wie das Menschenkind Mogli oder den Bären Balu. Wichtiger noch, alle Ohrwürmer des Filmsoundtracks, von „Probier's mal mit Gemütlichkeit" bis „Ich wär so gern wie Du-huhu" sind enthalten und animieren Euch zum Mittanzen. Das Spielprinzip ist simpel wie bei den Bemani-Titeln – sobald ein langsam fallendes Symbol den Kreis am unteren Bildrand erreicht, tippt Ihr mit dem Fuß auf den entsprechenden Bereich der Tanzmatte.


Auch Orang-Utan Louie, seines Zeichens der König der Affen, ist mit von der Partie.

**PEPPIGES TANZSPIEL NACH FILMVORLAGE:** Dank bekannter Dschungelbuch-Akteure und -Melodien ein riesiger Spaß für alle Disney-Fans mit sportlichen Ambitionen.

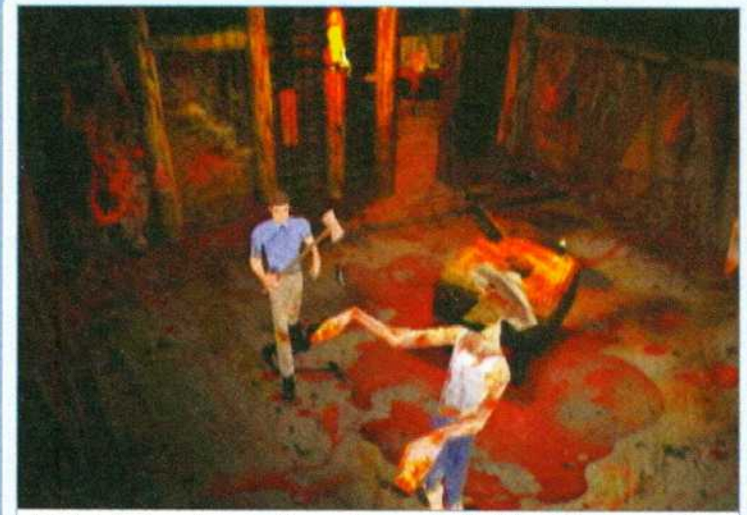
## Blade


Aussehen und Bewaffnung des Polygon-Blades orientieren sich am Film

Activisions Marvel-Lizenz beschert der Playstation diesen Herbst nicht nur das Beat'em-Up "X-Men Mutant Academy" und die Abenteuer von Peter "Spider-Man" Parker, auch Vampirjäger Blade bekommt seinen Auftritt in einem düsteren 3D-Action-Adventure. Zeitlich vor dem Kinostreifen mit Wesley Snipes angesiedelt, schlagt Ihr Euch in Third-Person-Perspektive durch 21 Level, um die Menschheit vor der ewigen Dunkelheit zu retten. Zur Vernichtung der Vampirhorden und über 30 verschiedener, blutrünstiger Kreaturen stehen Euch nicht nur rasiermesserscharfe Ninja-Schwerter und silberkugelgeladene Schusswaffen zur Verfügung, Blade schöpft auch aus einem breiten Repertoire knochenbrechender Kampftechniken. Dass die spielbare Messeversion von "Blade" bei Optik und Mechanik bereits einen guten Eindruck hinterließ, kommt nicht von ungefähr. Programmiert wird das bluttriefende Spektakel nämlich von Hammerhead, die für Activision bereits einen indizierten PC-Ego-Shooter auf die Sony-Konsole umgesetzt haben und dessen Grafikroutinen für „Blade" recyceln.

**SPANNENDES UND ACTIONREICHES 3D-ABENTEUER,** das dem gleichnamigen Vampirstreifen in puncto Gewalt kaum nachsteht. Nichts für sanfte Gemüter.

## Evil Dead: Hail to the King



Für Splatterfans: An roten Körpersäften und widerlichen Dämonen wird in "Evil Dead: Hail to the King" nicht gespart (alle Bilder Playstation).

Dank einer durchschlagenden Lizenz hat THQs erster Ausflug ins beliebte Survival-Horror-Genre alles Zeug zum Bestseller. Die Geschichte von „Evil Dead: Hail to the King" beruht auf der gleichnamigen Horror-Trilogie, deren erster Teil „Tanz der Teufel" vor Jahren in Deutschland verboten wurde. Hauptfigur Ash, der einzige Überlebende der drei „Evil Dead"-Teile, kehrt acht Jahre nach der letzten Konfrontation mit den grausamen Dämonen zurück in die berühmt-berüchtigte Holzhütte. Und dort geht der ganze Horror wieder von vorne los. Ein weiteres Mal wird das Necronomicon geöffnet und den Untoten die Chance gegeben, sich in der Welt der Lebenden breit zu machen. Vor gerenderten Hintergründen macht Ihr Euch mit Ash daran, die Teufelsbrut in die Hölle zurückzuschicken – vornehmlich mit der obligatorischen Motorsäge, die aber nicht wie im Film als Prothese dient. Aber auch Axt oder Schrotgewehr dienen Ash im Kampf gegen etwa 20 verschiedene Monster. Als kleine Abwechslung zur bluttriefenden Action versprechen die Entwickler einige Puzzles und große 3D-Umgebungen, die es zu erkunden gilt. Für Gänsehaut sorgen die kinoartigen Kamerafahrten und -perspektiven, zusätzliches „Evil Dead"-Flair verbreiten makabre und schwarzhumorige Zwischensequenzen. Bleibt zu hoffen, dass auch deutsche Ohren mit der Originalsynchronisation bedacht werden – für die NTSC-Version wird sich nämlich Ash-Darsteller Bruce Campbell selbst vor das Mikrofon setzen.



Durch schräge Kamerawinkel soll kinoreife Atmosphäre geschaffen werden



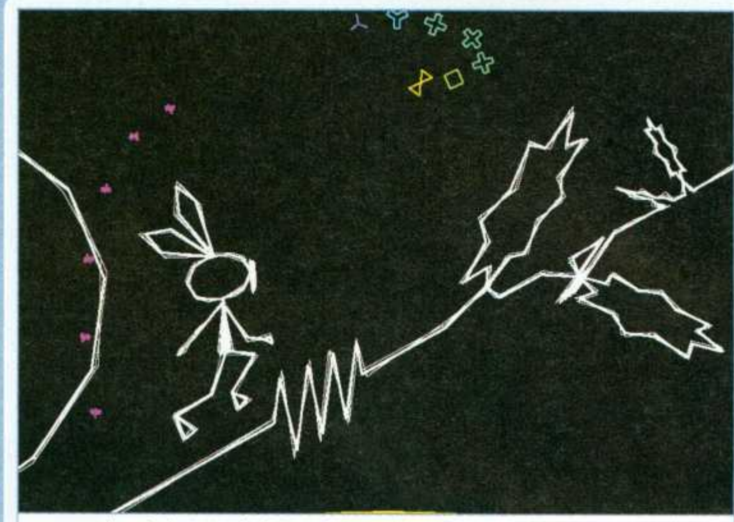
Zur zünftigen Dämonenkillerausstattung gehören natürlich auch Schusswaffen



Die marode Kate im Wald hat's in sich: Die Höllenwesen haben bereits ihr blutiges Werk verrichtet.

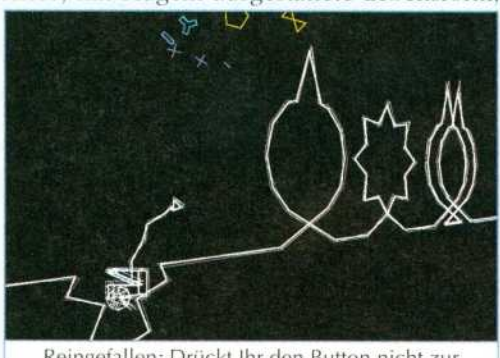
**GRAUSLIGES HORROR-ABENTEUER,** das auf einer der berühmtesten Splatterserien basiert. Mit Motorsäge und Axt jagt Ihr ekelhafte Untote in ihre Welt zurück.

## Vib-Ribbon

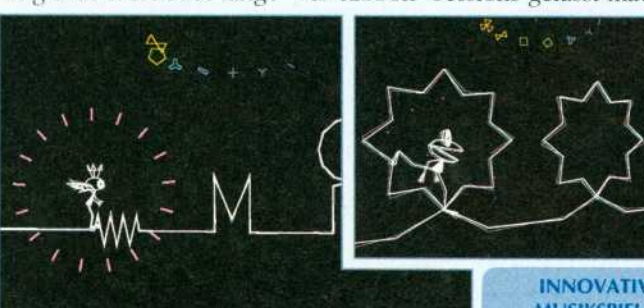


Abgedrehte Spielidee: Auf der 'Vib-Ribbon' wandert Ihr durch Musik-generierte Landschaften.

Nach „Um Jammer Lammy" und „Parappa the Rapper" bringt Sony einen weiteren Titel der japanischen Kreativkraft Masaya Matsuura nach Europa. Auch bei „Vib-Ribbon" dreht sich wieder alles um Musik, das Konzept allerdings ist so neuartig wie abgedreht. Schon die Grafik, die an alte Atari-Vektorautomaten oder MBs Heimkonsole Vectrex erinnert, verwirrt den 3D-gewohnten Playstation-Spieler. Ihr schlüpft in die Rolle des Strichhasens Vibri, der auf einer unendlich langen Linie, der 'Vib-Ribbon', über den Bildschirm marschiert. Auf Eurer Wanderung überwindet Ihr durch einen gut getimten Druck auf den jeweiligen Button vier verschiedene Hindernisse: Blöcke, Gruben, Wellen und Schleifen. Macht Ihr Eure Sache gut, so verwandelt sich Vibri in eine höhere, mit Flügeln ausgestattete Lebensform, patzt Ihr zu oft, steigt das Langohr die Evolutionsleiter herab, bis Ihr letztlich das Zeitliche segnet. Der Suchtfaktor des simplen Gehoppses ergibt sich aus der Art, wie die unendliche Linie generiert wird: Die Hindernisse entstehen nämlich durch den Rhythmus und die Melodie der Musikbegleitung. Für die Akustik seid Ihr aber nicht auf die sechs enthaltenen Stücke der japanischen Band „Laugh and Beats" angewiesen; nachdem die Playstation das Spiel geladen hat, dürft Ihr einen beliebigen Silberling aus Eurer CD-Sammlung einlegen. Eine schmalzige Ballade überwinden selbst Grobmotoriker mit Leichtigkeit, ein "Prodigy"-Track verlangt von Euch höchste Konzentration, da ab einem bestimmten Tempo die Hindernisse auch kombiniert werden und Ihr entsprechend zwei Knöpfe gleichzeitig drücken müsst. Spieler mit breitem Musikgeschmack und großer CD-Sammlung sollten sich auf lange "Vib-Ribbon"-Sessions gefasst machen.



Reingefallen: Drückt Ihr den Button nicht zur rechten Zeit oder wählt die falsche Taste, scheitert Vib an einem Hindernis.



Für gute Leistungen wird Vib eine Krone verpasst, Fehler lassen ihn zum Frosch mutieren.

**INNOVATIVES MUSIKSPIEL,** das Konsolen-Profis wie -Verächter wochenlang fesseln könnte. Die Abwechslung wird durch die Größe Eurer CD-Sammlung bestimmt.

Infogrames

## Duke Nukem: Planet of the Babes









Let's Rock: Ein letztes Mal kommen Dukes Fähigkeiten auf der Playstation zum Einsatz. Neben Nutzung von Jetpack und Oberarmmuskeln steht das Waffenarsenal im Vordergrund.

Für Duke Nukem wird ein Lebenstraum Wirklichkeit: Er ist der einzige Mann auf Erden. Dummerweise ergibt sich für den platinblonden Macho-Helden aber keine Gelegenheit zur ausgedehnten Vielweiberei, denn fiese Aliens bedrohen die Erde. Diese haben bereits die gesamte männliche Population ausgemerzt, um die Frauen zu versklaven und für ihre Fortpflanzungszwecke zu missbrauchen. Nur einige entkamen den Fängen der Außerirdischen und formierten die Untergrundgruppe UBR (Unified Babe Resistance). Durch ein Zeitportal spürten sie Duke in der Vergangenheit auf und überredeten ihn zum heroischen Einsatz für die Frauen der Zukunft.

Auch die riesigen Metallkolosse der Außerirdischen können den Helden nicht stoppen

Dass sich der neueste Third-Person-Shooter von n-Space an ein eher erwachsenes Publikum richtet, wird bereits im Vorspann zu „Planet of the Babes" klar. Polygonale Mädels mit viel Oberweite und wenig Stoff am Körper werden von schleimigen Mutanten gejagt und durch gezielte Schüsse erledigt. Kaum tritt Duke auf den Plan, schlägt das Gewaltpendel in die andere Richtung aus. Gerüstet mit den gewohnten Duke-Waffen wie Schrotflinte und Raketenwerfer, macht Ihr Euch an die Ausrottung von über 20 Alien-Sorten, zu denen auch alte Bekannte wie die Schweine-Cops zählen. Ausrüstungsgegenstände wie Jetpack, Gasmaske, Infrarot-Brille und Hologrammwerfer sorgen für kleinere Taktikansätze während der Daueraction. Neu ist das System, nachdem sich Eure Lebensenergie bemisst: Aufgrund der Aktionen im Spiel verliert oder gewinnt Duke an Ego, was sich direkt auf die Energieleiste auswirkt. Neben 14 Solo-Missionen werdet Ihr auch in sechs eigenen Multiplayer-Leveln gegen einen Mitspieler antreten dürfen.



Da kann ein echter Mann nicht 'Nein' sagen: Die Damenwelt der Zukunft bittet Duke Nukem um tatkräftige Unterstützung.

**3D-ACTION FÜR ERWACHSENE:** Spannender und technisch überzeugender Einsatz von Duke Nukem. Nackte Haut und nervige Gegner im Überfluss.

LucasArts

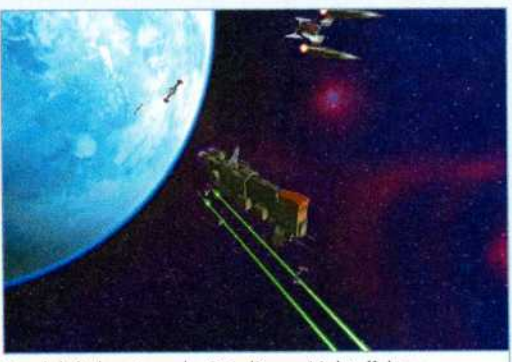
## Star Wars: Starfighter

Mit Playstation-Spielen wie „Die dunkle Bedrohung" und „Jedi Power Battles" hat sich die Software-Division des George-Lucas-Imperiums wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Ein Grund dafür ist laut Firmenangaben, dass man die Bedeutung der Sony-Konsole nicht erkannt hatte und zu spät in die 32-Bit-Programmierung eingestiegen sei. Dass LucasArts nicht vorhat, diesen Fehler noch mal zu machen, beweist „Star Wars: Starfighter", ein reinrassiger Weltraum-Shooter, der pünktlich zum westlichen PS2-Start erscheinen soll. Vor dem Hintergrund der 'Episode 1' versetzt Euch das Spiel auf den Planeten Naboo, den Ihr in der Rolle dreier Piloten vor den Attacken der mächtigen Handels-Föderation schützen müsst. Zu diesem Zweck sitzt Ihr für gewöhnlich am Knüppel eines flotten Raumers und holt vom wendigen Jäger bis zum fetten Mutterschiff alles vom Himmel, was Düsen hat. Unter den etwa 50 feindlichen Vehikeln befinden sich auch etliche Bodenfahrzeuge, denn die Gefechte spielen sich nicht nur in den höheren Luftschichten Naboos oder den Tiefen des Alls ab, sondern verlangen von Euch auch rasante Einsätze knapp über der Planetenoberfläche.



Im Kampf-Raumer über Naboo: In "Star Wars: Starfighter" verteidigt Ihr den aus der 'Episode 1' bekannten Planeten.

Dass LucasArts das Thema Luft- und Raumkämpfe beherrscht, bewiesen bereits diverse PC-Titel um die X-Wing und Tie Fighter der ersten Trilogie. Und auch auf der PS2 scheint es mit der Qualität zu klappen. Die spielbare Messeversion faszinierte durch ihre hohe Geschwindigkeit und die brillante Umgebungsoptik. Zusammen mit einer ausgefeilten, sich verzweigenden Geschichte, etlichen Missionen mit progressivem Schwierigkeitsgrad und dem üppigen Aufgebot an Render-Raumschiffen schafft LucasArts alle Voraussetzungen, auf einem Sony-System endlich einmal einen Treffer zu landen.



Auch im All müht Ihr Euch mit der mächtigen Handelsföderation ab. Bei diesen Lichteffekten sind Eure Einsätze allerdings eher Vergnügen als Arbeit.

**SPANNENDE WELTRAUMACTION,** die dank hervorragender Grafik, dichter Story und nichtlinearen Missionen der interessanten Lizenz gerecht werden könnte.

# Ultimate Fighting Championship



Schmerzhaft: Solange der Gegner nicht aufgibt, ist so gut wie alles erlaubt – Armverdehen und Knochenbrechen inklusive (alle Bilder Dreamcast).

Kampfsportfans, die WWF- und WCW-Athleten als Ballerinas ohne Röckchen betrachten und denen die ECW-Stacheldrahtkämpfe nur ein gelangweites Gähnen entlocken, bittet Crave nun mit der härtesten Lizenz der Sportwelt in den Ring. Bei den in Deutschland verbotenen Wettbewerben der UFC geht es richtig zur Sache: Regeln gibt es nur wenige (z.B. keine Attacken gegen Familienjuwelen und Augen), Kampfstile dagegen unzählige. Bei den Duellen mit bloßen Fäusten und Füßen treffen ebenso Karateka auf Thai-Boxer wie JuJitsu-Profis auf Freistil-Schläger. Diese Vielfalt wird auf Konsole übertragen: Die insgesamt 22 Original-Athleten beherrschen zusammen 30 verschiedene Stile, ihre Aktionsmöglichkeiten summieren sich auf etwa 3.000 Moves und 1.200 Combos. Sind Euch die vorgegebenen harten Jungs nicht genug, bastelt Ihr mit einem Spielereditor Euer Alter Ego selbst, trainiert mit ihm und prügelt Euch in einem Karrieremodus an die Verbandsspitze.



Maschendrahtzaun: Gekämpft wird in der UFC traditionell innerhalb eines achteckigen Rings, dem 'Octagon'.

Den oft schmerzhaften Ergebnissen der Vollkontakt-Begegnungen tragen die Entwickler durch die Grafikroutinen Rechnung: Die detailliert gezeichneten Gesichter der Sportler zeigen Schmerz und Wut, nach eingesteckten Treffern treten rote Schwellungen auf und Blut tropft aus aufgeplatzter Haut. Von der edlen Optik der Dreamcast-Version durften wir uns bereits auf der Messe überzeugen, für eine nicht minder professionelle Spielmechanik spricht die Zusammensetzung der japanischen Entwicklerteams: Mitglieder von Anchor, die die Dreamcast-Version programmieren, haben bereits an "Tekken 2" und "Soul Edge" gearbeitet, das Playstation-Team Opus steckt hinter dem N64-Beat'em-Up "Fighter's Destiny". Spannend bleibt die Frage, ob "UFC" wegen seiner Härte als erstes Sportspiel auf dem Index landet.



Einmal am Boden, wird der Opponent bis zur Bewusstlosigkeit mit Faustschlägen malträtiert.

**DIE ULTIMATIVE KAMPFSPORTSIMULATION** für alle, denen Boxen, Wrestling oder Karate zu sanft ist. Routiniert auf Dreamcast und Playstation in Szene gesetzt.

# Drakan


Die hübsche Rynn kann nicht nur mit Pfeil und Bogen umgehen, sie besitzt auch ein gutes Dutzend Zaubersprüche.

Die Amerikaner Surreal setzen ihr hochgelobtes PC-Action-Adventure auf die PS2 um. In der Rolle der tapferen Heldin Rynn erforscht Ihr ein riesiges 3D-Königreich, besteht 50 nichtlineare Quests und interagiert mit etwa 35 Nicht-Spieler-Charakteren. Auf dem Rücken Eures Drachen Arokh reist Ihr gar durch Lüfte der faszinierenden Fantasy-Welt. Für eine kleine Portion Rollenspiel sorgen ein Skill-System, erlernbare Zaubersprüche und unzählige Waffen, die sich im Lauf des Abenteuers aufwerten lassen. Feinere Gesichtsanimationen und ein Tag-Nacht-Wechsel gibt's exklusiv für die PS2.


Unzählige Monster sind zu schlagen, bis das Fantasy-Köngreich befreit ist.

**EPISCHES ACTION-ADVENTURE** mit ausgearbeiteter Story, attraktiver Heldin und Rollenspiel-Anleihen. Auf dem PC viel gelobt, aber nur wenig erfolgreich.

# Danger Girl



"Syphon Filter" lässt grüßen: "Danger Girl" bietet schusswaffenhaltige Actionkost mit Agenteneinschlag.

Sexy, smart und schießfreudig, das sind die drei Mädels von „Danger Girl". Basierend auf der DC-Comic-Vorlage dürft Ihr in die hautengen Leggings der kurvenreichen Agententruppe schlüpfen. Jede der drei Heldinnen verfügt neben zwei offensichtlichen Attributen über spezielle Eigenschaften (wie bestimmte Kampftechniken oder Schleichvermögen), die Ihr taktisch klug in zwölf Leveln einsetzt. Euer Kampf gegen die perfide Hammer-Organisation und deren Schergen führt Euch in Third-Person-Perspektive an sechs Schauplätze rund um die Welt. Neben dem Umlegen von Bösewichten mittels gut sortiertem Waffenarsenal dürft Ihr mit den Comic-Bräuten auch automobile Spritztouren unternehmen.


Das Mädel sieht aus wie Catherine Zeta-Jones, ist aber eines der Danger-Girls.

**KURVENREICHES 3D-ACTION-ADVENTURE** mit reizvollen Heldinnen und reicher Waffenauswahl. Optisch ansprechender Nachschub für "Syphon Filter"-Fans.

Capcom

## Spawn



Spawn kennt keine Gnade: Egal ob Amazone (links) oder schwerttragender Jüngling – alles Böse wird ausgelöscht.

Ein Comic-Held auf Abwegen: Anstatt auf chlorfrei gebleichtem Papier für Recht und Ordnung zu sorgen, erledigt Todd McFarlanes Schattenkämpfer Spawn ab September im gleichnamigen Dreamcast-3D-Shooter Bösewichte am laufenden Band. Euer Ziel ist klar definiert: Tötet alle Schurken und den Endboss jedes Levels – je schneller, desto besser fürs Punktekonto. Capcom spendierte der Dreamcast-Umsetzung des "Spawn"-Automaten einige exklusive Features: So dürft Ihr beispielsweise im Team gegen die Feinde antreten, an der Levelkonfiguration feilen, im Collection-Mode Belohnungen sammeln, im Boss-Mode punkten und mit dem neuen Charakter Al Simmons an den Start gehen.


Neben Spawn dürft Ihr in der Dreamcast-Version den feschen Burschen Al Simmons steuern

**THIRD-PERSON-SHOOTER MIT COMIC-HELDEN:** Erledigt in actiongeladenen Arena-Gefechten tonnenweise Schurken oder tretet dem Bösen als Team gegenüber.

Konami

## Age of Empires 2


Gerüstet zum Angriff: Dank Belagerungsmaschinerie und Katapulten könnt Ihr selbst schwere Festungen nehmen.

Zum ersten Mal trägt die Kooperation zwischen Konami und Microsoft für den Konsolenspieler Früchte. Wie schon auf dem PC dürft Ihr im Echtzeitstrategical "Age of Empires 2" 13 mittelalterliche Zivilisationen (von den Japanern bis zu den Wikingern) zum Sieg führen. Neben der Produktion von Einheiten, die Ihr anschließend in bildschirmfüllenden Massenschlachten verheizt, beschäftigt Ihr Euch mit der Förderung von Ressourcen. Jagd, Kornanbau, Waldwirtschaft und der Abbau von Rohstoffen füllt die Lagerhäuser und bildet die ökonomische Grundlage für das Wohlergehen Eures Reiches. Die Grafik von "Age of Empires 2" gefällt auch auf Konsole, für professionelle Steuerung wäre die Anschaffung einer Maus Pflicht.


"Age of Empires 2" entführt Euch in eine detaillierte mittelalterliche Welt

**OPULENTE ECHTZEIT-STRATEGIE,** die das beliebte Genre endlich auch auf Konsole in Schwung bringen könnte. Ein Pflichtkauf, so die nötige Peripherie rechtzeitig erhältlich ist.

Square

## Final Fantasy 9


Mittelalterliches Fantasy-Ambiente und bizarre Charaktere: "Final Fantasy 9" besinnt sich auf die alten Tugenden der Serie.

Mit der letzten "Final Fantasy"-Episode für die betagte Playstation kehrt Square zurück zu den Wurzeln der Serie. Im Gegensatz zu den Science-Fiction- und Steampunk-angehauchten Welten im siebten und achten Teil durchstreift Ihr diesmal malerische Fantasy-Wälder mit schwebenden Schlössern und Luftschiffen. Auch beim Entwicklerteam setzt Square auf Tradition: Mit Yoshitaka Amano kehrt der Designer des sechsten Teils zurück, auch der alteingesessene Komponist Nobuo Uematsu ist wieder mit dabei.
Es wird insgesamt acht Charaktere geben, davon können sich maximal vier zu einer Gruppe zusammenfinden. Zu den Helden zählen der Ritter Adalbert Steiner, der Dieb Zidane Tribal, der kleine Schwarzmagier Vivi Ornitier und die Kriegerin Freija Crescent. Desweiteren mit von der Partie sind die Prinzessin Garnet Til Alexandros, der eiskalte Kämpe Salamander Coral, die kleine Eiko Carol und das gefräßige Monster Quina Quen.


Die traditionellen Luftschiffe dürfen natürlich auch in der letzten Playstation-Episode nicht fehlen

Das Spielsystem erscheint wie eine Mischung aus den bisherigen Teilen: Eure Helden lernen verschiedene Berufe und dementsprechende Spezialfähigkeiten. Bestimmte Gegenstände verbessern die Eigenschaften der Charaktere und ermöglichen nach einiger Zeit Zugriff auf neue Zaubersprüche. Diese sollen nicht mehr so langatmig ausfallen wie in "Final Fantasy 8". Im Juli erscheint der Titel in Japan, westliche Spieler müssen sich wohl oder übel bis zum Winter gedulden.



Die Rendersequenzen stehen denen der ersten beiden Playstation-Teile in nichts nach

**ZURÜCK ZU DEN WURZELN:** Square beschließt die 32-Bit-Ära mit einem wesentlich 'fantastischeren' "Final Fantasy", opulente Optiken inklusive.




# Die E3 2000


4X4 Evolution


102 Dalmatiner


Aerowings 2


Aladdin


Army Men: Air Attack 2


Batman of the Future


Battleship 2


Blaster Master


Breath of Fire 4


Buzz Lightyear


Chase the Express


D2


Dave Mirra Freestyle BMX

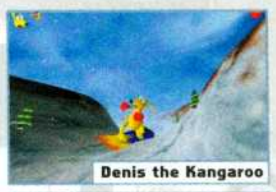
| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | ANMERKUNG | TERMIN |
|---|---|---|---|---|
| 4X4 Evolution | Take 2 | DC | Offroad-Rennspiel mit Online-Komponente | 3. Quartal |
| 7 Blades | Konami | PS2 | 3D-Schwert-Action in Fernost | 2001 |
| 007 Racing* | EA | PS | Actionreiches Rennspiel mit Bond-Fahrzeugen | 3. Quartal |
| 18 Wheeler | Sega | DC | **Bericht auf Seite 34** | 3. Quartal |
| 102 Dalmatiner | Eidos | PS, DC | 3D-Action-Adventure nach Disney-Filmfortsetzung | 4. Quartal |
| Aero Wings 2: Airstrike | CRI, Crave | DC | Actionbetonte Fortsetzung des Flugsimulators | 3. Quartal |
| Age of Empires 2 | Konami | PS2, DC | **Bericht auf Seite 41** | 3. Quartal |
| Aidyn Chronicles | THQ | N64 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 3. Quartal |
| Aladdin in Nasira's Revenge | Sony | PS | Jump'n'Run mit Aladdin, Jasmin und Affen Abu | 4. Quartal |
| Alien Front | Sega | DC | Mechs und Panzer bekriegen sich online | 2001 |
| Alien Resurrection | Fox | PS, DC | Bericht in MAN!AC 4/99 | 3.Q./2001 |
| Aliens: Colonial Marines | Fox | PS2 | 3D-Ballerei im 'Aliens'-Universum | 2001 |
| All-Star Baseball 2001 | Acclaim | N64 | Letztes Acclaim-Baseball fürs Nintendo-System | 2. Quartal |
| All-Star Baseball 2002 | Acclaim | PS2 | Fortführung der N64-Baseball-Reihe | 2001 |
| Alone in the Dark 4 | Infogrames | PS, DC | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 4. Quartal |
| Animorphs: Shattered Reality | Infogrames | PS | Elf TV-Charaktere morphen durch zehn Level | 4. Quartal |
| Arcatera | Ubi Soft | DC | Bericht in MAN!AC 2/2000 | 3. Quartal |
| Armada 2 Exodus | Metro 3D | DC | Dröge Fortsetzung der Weltaum-Ballerei | 4. Quartal |
| Armored Core 2 | Agetec | PS2 | 3D-Mech-Action der Japan-Entwickler From Soft | 4. Quartal |
| Army Men: Air Attack 2 | 3DO | PS, PS2 | Flug-Action mit den Plastiksoldaten | 3. Quartal |
| Army Men: Sarges Heroes 2 | 3DO | N64, PS, PS2 | Sarges zweiter 3D-Kampf gegen die 'Braunen' | 2. Quartal |
| Austin Powers: Mojo Rally | Take 2 | DC | Schräger Fun-Racer mit Superagent Austin Powers | 4. Quartal |
| Bang! Gunship Elite | Red Storm | DC | 3D-Weltraumballerei mit explosiven Spezialwaffen | 3. Quartal |
| Banjo-Tooie | Rare | N64 | **Bericht auf Seite 11** | 3. Quartal |
| Baseball Tonight | Konami | DC | Baseball-Simulation mit über 1.000 Animationen | 3. Quartal |
| Batman of the Future | Kemco | PS, N64 | Prügellastige Action: Der finale Kampf gegen Joker | 4. Quartal |
| Batman Vehicle Adventure* | Ubi Soft | PS | 30 Missionen hinter'm Steuer des Batmobils | 4. Quartal |
| Battleship 2 | Hasbro | PS | Taktische 3D-Gefechte mit Brettspielanleihen | 3. Quartal |
| Big Mountain 2000 | Southpeak | N64 | Kombination von Ski- und Snowboard-Events | 4. Quartal |
| Big Wave Surfing* | Acclaim | PS2 | Wellenreiten mit Weltklasse-Surfer Sunny Garcia | 2001 |
| Billabong Pro Surfer | Mattel | PS, DC | Surfen in acht verschiedenen Urlaubs-Ressorts | 4. Quartal |
| Black & White | Sega | DC | Ambitionierte Göttersim von Peter Molyneux | 2001 |
| Blade | Activision | PS | **Bericht auf Seite 37** | 3. Quartal |
| Blaster Master | Sunsoft | PS | Umsetzung eines betagten NES-Actionspiels | 3. Quartal |
| Boarderzone | Infogrames | DC | Snowboarden: Musik von Pennywise bis Rancid | 4. Quartal |
| Breakout | Hasbro | PS | Witzige Modernisierung des klassischen Spiels | 3. Quartal |
| Breath of Fire 4 | Capcom | PS | Bericht in MAN!AC 11/99 | 3. Quartal |
| Buffy the Vampire Slayer | Fox | PS, DC | 3D-Vampir-Adventure mit Buffy in der Hauptrolle | 2001 |
| Bugs Bunny & Taz Time Busters | Infogrames | PS | 3D-Action-Adventure mit den Looney Tunes | 4. Quartal |
| Bundesliga Manager X | Software 2000 | PS | Umsetzung des beliebten PC-Fußballmanagers | 4. Quartal |
| Bust-A-Groove 2 | Enix | PS | 18 Charaktere im Nachfolger des Erfolg-Tanzspiels | 3. Quartal |
| Bust-A-Move 4 | Acclaim | DC | Bestens bekannt: Bub und Bob ballern Blasen | 2. Quartal |
| Buzz Lightyear of Star Command | Activision | PS, DC | 3D-Jump'n'Run nach der kommenden TV-Serie | 3. Quartal |
| Cannon Spike | Capcom | DC | Traditioneller Iso-Shooter mit zeitgemäßen Effekten | 3. Quartal |
| Capc. vs SNK: Millenium Fight 2000 | Capcom | DC | 2D-Prügler mit über 28 Capcom- und SNK-Helden | 3. Quartal |
| Castrol Honda Superbike 2000 | Midas | PS | Nachfolger des unspektakulären Motorrad-Rennens | 3. Quartal |
| Championship Motocross 2001 | THQ | PS | Solides Motocross mit Ricky-Carmichael-Lizenz | 4. Quartal |
| Chase the Express | Sony | PS | Entert Terroristen-Zug und ballert alles um | 3. Quartal |
| Chicken Run | Eidos | PS | Hühner-Odyssee nach dem gleichnamigen Film | 4. Quartal |
| Chrono Cross | Square | PS | Bericht in MAN!AC 10/99 | 3. Quartal |
| Colin McRae Rally 2 | Codemasters | DC | Ordentliche Umsetzung des Rally-Bestsellers | 3. Quartal |
| Conker's Bad Fur Day | Rare | N64 | **Bericht auf Seite 10** | 4. Quartal |
| Cool Boarders 2001 | Sony | PS | Snowboarden in über 20 Original-Events | 4. Quartal |
| Cool Cool Toon | SNK | DC | Witziges Musikspiel mit abgedrehten Charakteren | 4. Quartal |
| Countdown Vampires | Bandai | PS | Bericht in MAN!AC 6/99 | 3. Quartal |
| Crash Bash* | Sony | PS | **Bericht auf Seite 35** | 4. Quartal |
| Cruis'n Exotica | Midway | N64 | Unspektakuläre Automatenumsetzung | 4. Quartal |
| Cube | Ubi Soft | DC | Verwirrendes 3D-Puzzle-Spiel | 4. Quartal |
| Cueclub | Midas | PS | Snooker und Pool mit Budweiser-Lizenz | 4. Quartal |
| D2 | Warp | DC | Bericht in MAN!AC 7/99 | 3. Quartal |
| Danger Girl | THQ | PS | **Bericht auf Seite 40** | 3. Quartal |
| Darkstone | Take 2 | PS | Umsetzung eines ordentlichen PC-Rollenspiels | 3. Quartal |
| Dave Mirra Freestyle BMX | Acclaim | PS | BMX-Spiel: "Thrasher"-Optik und "Tony"-Steuerung | 3. Quartal |
| Deception 3: Dark Delusion | Tecmo | PS | Hinterlistiger Mord mit 2.000 3D-Fallen | 3. Quartal |
| Deep Fighter | Ubi Soft | DC | Bericht in MAN!AC 4/2000 | 3. Quartal |

* = Arbeitstitel





# von A bis Z


Denis the Kangaroo


Draconus


Dragon Riders


Dropship


ECW Anarchy Rulz


Eternal Arcadia


Evil Twin


F1 World Grand Prix 2


Fear Effect: Retro Helix


Force of One


Frogger 2


Gold & Glory


Grind Session

| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | ANMERKUNG | TERMIN |
|---|---|---|---|---|
| Deer Avenger 3 | Simon & Schuster | DC | In USA erfolgreiche Jagdsimulation auf Konsole | 4. Quartal |
| Demolition Racer – No Exit | Infogrames | DC | Autoschrotten in 60 Bildern pro Sekunde | 4. Quartal |
| Denis the Kangaroo | Titus | DC | 3D-Hüpfer mit "Croc"-Anleihen | 4. Quartal |
| Digimon World 2 | Bandai | PS | 80 digitale Monster zum Trainieren und Kämpfen | 4. Quartal |
| Dino Crisis 2 | Capcom | PS | **Bericht auf Seite 12** | 4. Quartal |
| Dinosaur | Ubi Soft | PS, PS2, DC | Dino-Action-Adventure, basierend auf Disney-Film | 4. Quartal |
| Dinosaur Planet | Rare | N64 | **Bericht auf Seite 35** | 4. Quartal |
| Donald Duck Quack Attack | Ubi Soft | PS, PS2, N64 | Witziges 2D/3D-Jump'n'Run mit Verlierer Donald | 4. Quartal |
| Draconus: Cult of the Wyrm | Crave | DC | Mittelalterliche Drachenjagd mit viel Magie | 3. Quartal |
| Dragon Riders | Ubi Soft | DC | Rollenspiel nach Anne McCaffreys Fantasy-Epos | 4. Quartal |
| Dragon Valor | Namco | PS | Test in der nächsten MAN!AC | 3. Quartal |
| Drakan | Sony | PS2 | **Bericht auf Seite 40** | 4. Quartal |
| Driver 2 | Infogrames | PS | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 4. Quartal |
| Driving Emotion Type-S | Square | PS2 | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 2001 |
| Dropship | Sony | PS2 | Luftkampf-Action mit Echtzeitstrategie-Elementen | 2001 |
| Ducati | Acclaim | PS | Heiße Rennaction mit den roten Bikes | 4. Quartal |
| Duck Dodgers | Infogrames | N64 | Witziger Genre-Mix mit Tollpatsch Daffy Duck | 2. Quartal |
| Duke Nukem Planet of the Babes | Infogrames | PS | **Bericht auf Seite 39** | 2. Quartal |
| Dynasty Warriors 2 | Koei | PS2 | Nachfolger des drei Jahre alten PS-Beat'em-Ups | 4. Quartal |
| ECW Anarchy Rulz | Acclaim | PS, DC | Gewöhnliche Wrestling-Fortsetzung | 3. Quartal |
| Ephemeral Fantasia | Konami | PS2 | Rundenbasiertes Japano-Rollenspiel | 4. Quartal |
| Eternal Arcadia | Sega | DC | Rollenspiel von den "Phantasy Star"-Machern | 3. Quartal |
| Eternal Blade | Mattel | PS2 | Klassisches RPG mit bis zu vierköpfiger Party | 2001 |
| Eternal Darkness | Nintendo | N64 | **Bericht auf Seite 33** | 4. Quartal |
| Eternal Eyes | Sunsoft | PS | Fantasy-RPG mit putzigen Bitmap-Charakteren | 2. Quartal |
| Eternal Ring | Agetec | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| European Super League | Virgin | PS, DC | Fußball-Sim mit europäischen Spitzenteams | 3.Quartal |
| Evergrace | Agetec | PS2 | Bericht in MAN!AC 2/2000 | 4. Quartal |
| Evil Dead: Hail to the King | THQ | PS, DC | **Bericht auf Seite 38** | 4. Quartal |
| Evil Twin | Ubi Soft | PS2, DC | Kleiner Knirps als Held eines Horror-Abenteuers | 4. Quartal |
| Evo Rally* | Sony | PS2 | Auf 48 Strecken holt Ihr Euch den Rallye-Thron | 2001 |
| Evolution 2 | Ubi Soft | DC | Nachfolger des soliden Dreamcast-Rollenspiels | 3. Quartal |
| Excitebike 64 | Nintendo | N64 | Bericht in MAN!AC 4/2000 | 2. Quartal |
| Extermination* | Sony | PS2 | Gerendeter Survival-Horror am Südpol | 4. Quartal |
| F 355 Challenge | Sega, Acclaim | DC | Bericht in MAN!AC 8/99 | 4. Quartal |
| Formel 1 2000 | Psygnosis | PS, PS2 | Der zweite Versuch der Entwickler Studio 33 | 4. Quartal |
| F1 Racing Championship | Ubi Soft | PS, PS2, N64, DC | Bericht in MAN!AC 2/2000 | 3. Quartal |
| F1 World Grand Prix 2 | Video System | DC | Dezent verbesserter Nachfolger mit '99er-Lizenz | 3. Quartal |
| F1 World Grand Prix 2000 | Video System | PS2 | Daten der Saison 1999 | 2000 |
| Fantavision | Sony | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| Fear Effect: Retro Helix | Eidos | PS | Alte Spielmechanik mit neuer Geschichte | 4. Quartal |
| Ferrari 360 Challenge | Acclaim | PS2 | Rennsimulation mit gleichnamigem PS-Boliden | 2001 |
| Ferrari Formula 1 | Acclaim | PS2 | Mit Schumacher durch den Formel-1-Zirkus | 2001 |
| FIFA 2001 | EA | PS2 | **Bericht auf Seite 36** | 4. Quartal |
| Fighter Destiny 2 | Southpeak | N64 | 3D-Beat'em-Up mit Vierspieler-Unterstützung | 2. Quartal |
| Final Fantasy 9 | Square | PS | **Bericht auf Seite 41** | 4. Quartal |
| Fisherman's Bait 3 | Konami | PS | Fortführung der soliden Angel-Sim-Serie | 3. Quartal |
| Floigan Brothers | Sega | DC | US-Zeichentrick-Star Floigan in einem 3D-Hüpfer | 2001 |
| Force of One | Virgin | PS2 | Geheimnisvolles 3D-Abenteuer im "Matrix"-Stil | 4. Quartal |
| Ford Racing | Empire | PS | 15 Ford-Modelle in einem arcadelastigen Rennspiel | 3. Quartal |
| Freestyle Motocross | Acclaim | PS | Motorrad-Geheize mit Stunteinlagen und Secrets | 3. Quartal |
| Frogger 2: Swampy's Revenge | Hasbro | PS | Witziges und vielversprechendes Froschhüpfen | 3. Quartal |
| Front Mission 3 | Square | PS | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 3. Quartal |
| Frontschweine | Infogrames | PS | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 2. Quartal |
| Fur Fighters | Acclaim | DC | Bericht in MAN!AC 4/2000 | 2. Quartal |
| Fusion GT | Crave | PS2 | Arcade-Renner mit "Wipeout"-Anleihen | 4. Quartal |
| Galaga: Destination Earth | Hasbro | PS | Aufgepepptes Revival des Baller-Klassikers | 3. Quartal |
| Game Room | Sierra Sports | DC | Sammlung verrauchter Pub-Spiele | 3. Quartal |
| Ghost Master | Empire | PS2 | Bizarre Echtzeitstrategie mit Poltergeistern | 2001 |
| Gold & Glory: Road to Eldorado | Ubi Soft | PS, DC | Adventure auf Basis des Dreamworks-Kinofilms | 4. Quartal |
| Golden Tee Golf | Infogrames | PS | Umsetzung eines in den USA beliebten Automaten | 3. Quartal |
| Gorkamorka | Ripcord | DC | Action-Racer im 'Warhammer 40K'-Universum | 4. Quartal |
| Gradius 3 & 4 | Konami | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| Grind Session | Sony | PS | Skateboarden mit amerikanischen Profis | 4. Quartal |
| GT 2000 | Sony | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |

* = Arbeitstitel



| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | ANMERKUNG | TERMIN |
|---|---|---|---|---|
| Gun Bird 2 | Capcom | DC | Vertikal-Scroller mit abgedrehter Story | 3. Quartal |
| Gundam Wing: the battle master | Bandai | PS | Bunte Kampf-Action nach gleichnamiger TV-Serie | 2001 |
| Gunslinger | Activision | PS2 | **Bericht auf Seite 34** | 2001 |
| Harvest Moon: Back to Nature | Crave | PS | Farmsimulation, schon ewig für N64 angekündigt | 3. Quartal |
| HBO Boxing | Acclaim | PS | Box-Simulation im Look eines US-Pay-TV-Kanals | 3. Quartal |
| Headhunter | Sega | DC | Als Kopfgeldjäger unterwegs in 3D-Städten | 4. Quartal |
| Hercules: The Legendary Journeys | Virgin | N64 | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 2. Quartal |
| Heroes of Might & Magic 3 | Ubi Soft | DC | Bericht in MAN!AC 2/2000 | 4. Quartal |
| Hey you, Pikachu! | Nintendo | N64 | Sprecht mit Pikachu und den anderen Pokémon | 4. Quartal |
| Honda Motocross GP | Midas | PS | Motorisierte Schlammspringer in drei Rennklassen | 3. Quartal |
| ICO* | Sony | PS2 | Puzzlelastige Jungfrauenrettung durch jungen Held | 4. Quartal |
| Ill Bleed | Sega | DC | Survival-Horror von den "Blue Stinger"-Machern | 3. Quartal |
| Incredible Crisis | Titus | PS | Ein Bürohengst als Held zahlreicher Minispielchen | 3. Quartal |
| Indiana Jones: infernal machine | LucasArts | N64 | Kompetente PC-Umsetzung des Indy-Abenteuers | 4. Quartal |
| Indy Racing 2000 | Infogrames | N64 | Mit 350 Sachen über originale Indy-Racing-Kurse | 2. Quartal |
| Infestation | Ubi Soft | PS | Taktisches 3D-Actionspiel von David Braben | 2. Quartal |
| International Track & Field | Konami | DC, PS2 | Zwölf Leichtathletik-Disziplinen in toller Optik | 4. Quartal |
| Jedi Power Battles | LucasArts | DC | Umsetzung des durchschnittlichen PS-Actionspiels | 4. Quartal |
| Jeremy McGrath supercross 2000 | Acclaim | PS, N64, DC | Super- und Motocross auf 16 Strecken plus Editor | 2. Quartal |
| Jet Grind Radio | Sega | DC | Mit Skates und Farbsprühdose durch die Stadt | 3. Quartal |
| Jungle Book: Rhythm N'Groove | Ubi Soft | PS | **Bericht auf Seite 37** | 4. Quartal |
| Kengo | Crave | PS2 | Fernöstliche Schwert-Action fürs Wohnzimmer | 4. Quartal |
| Kessen | Koei | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| Kirby 64: The Crystal Shards | Nintendo | N64 | Import-Test in MAN!AC 6/2000 | 2. Quartal |
| Kiss Psycho Circus | Take 2 | DC | Ego-Shooter mit Rockstars und bizarren Feinden | 4. Quartal |
| Knockout Kings 2001 | EA | PS, PS2 | **Bericht auf Seite 36** | 4. Quartal |
| Legacy of Kain: Soul Reaver 2 | Eidos | PS, DC | Fortsetzung ohne Neuerung in Grafik und Prinzip | 4. Quartal |
| Legend of Dragoon | Sony | PS | Bericht in MAN!AC 12/99 | 4. Quartal |
| Legend of Mana | Square | PS | Bericht in MAN!AC 10/99 | 2. Quartal |
| Legend of the Blade Masters | Ripcord | DC | Action-RPG im Anime-Stil | 2. Quartal |
| Lego Stunt Rally | Legomedia | PS | Kindgerechtes Rennspiel mit Stuntkurs-Editor | 4. Quartal |
| LMA Manager 2001 | Codemasters | PS | Fußballmanager (noch) ohne interessante Lizenz | 3. Quartal |
| Looney Tunes Racing | Infogrames | PS | "Mario Kart"-Clone mit Bugs Bunny & Co. | 4. Quartal |
| Lotus Challenge | Virgin | PS2 | Alle Modelle des Edel-Herstellers in einem Racer | 2001 |
| M.O.U.T. 2025 | Ripcord | DC | Strategische Militär-Action mit Online-Option | 4. Quartal |
| Madden NFL 2001 | EA | PS, PS2, N64 | Ein weiteres Mal auf dem Weg zum Superbowl | 4. Quartal |
| Mag Force Racing | Crave | DC | Umsetzung des Zukunfts-Rasers "Killer Loop" | 2. Quartal |
| Mario Tennis | Nintendo | N64 | Mit dem Klempner & Co. auf den Tennis-Court | 3. Quartal |
| Marvel vs Capcom 2 | Capcom | DC | Mit über 50 Superhelden um die Wette kloppen | 3. Quartal |
| Matt Hoffman's Pro BMX | Activision | PS, DC | BMX-Simulation mit "Tony Hawk"-Grafik | 3. Quartal |
| Medal of Honor Underground | EA | PS | **Bericht auf Seite 37** | 3. Quartal |
| Mega Man 64 | Capcom | N64 | Erster und letzter N64-Auftritt von Mega Man | 3. Quartal |
| Mega Man Legends 2 | Capcom | PS | 3D-Action mit dem 13 Jahre alten Capcom-Helden | 3. Quartal |
| Mega Man X5 | Capcom | PS | Fortführung der klassischen "Mega Man X"-Reihe | 4. Quartal |
| Metal Gear Solid 2 | Konami | PS2 | **Bericht auf Seite 8** | 2001 |
| Metropolis Street Racer | Sega | DC | Bericht in MAN!AC 6/99 | 3. Quartal |
| Mia Hamm Soccer 64 | Southpeak | N64 | Das erste Frauenfußball der Konsolengeschichte | 4. Quartal |
| Mickey's Speedway USA | Rare | N64 | **Bericht auf Seite 11** | 3. Quartal |
| Midnight Club | Take 2 | PS2 | In Hochglanz-Karossen durch vier bekannte Städte | 4. Quartal |
| Midw.'s greatest arcade hits v. 1 | Midway | DC, N64 | Klassiker-Sammlung u.a. mit "Defender" und "Joust" | 2., 4. Q. |
| Midw.'s greatest arcade hits v. 2 | Midway | DC | Sechs Klassiker im Set u.a. mit "Moon Patrol" | 3. Quartal |
| Mike Tyson Boxing | Codemasters | PS | Boxsimulation, ehedem "Prince Naseem Boxing" | 3. Quartal |
| Mille Miglia | SCI | PS | Oldtimer-Rennen quer durch Italien | 2. Quartal |
| Millenium Games | Midas | PS2 | Verspätete Meisterschaft in 17 Disziplinen | 2001 |
| MLS GameNight | Konami | PS | Fußball mit Ami-Liga-Lizenz und "ISS"-Optik | 3. Quartal |
| Mobile Suit Gundam | Bandai | PS2 | Fortführung der Mech-Schlachten mit edler Optik | 2001 |
| Monster Force | Konami | PS | Buntes Action-Adventure mit 'Universal'-Monstern | 3. Quartal |
| Monster Rancher 2 | Tecmo | PS | Sammelkartenspiel mit Pokémon-Thematik | 3. Quartal |
| MK: Special Forces | Midway | PS | Action-Adventure: Reichlich Waffen, hoher Blutzoll | 2. Quartal |
| Moto Racer World Tour | Sony | PS | Straßenrennen, Super- und Motocross in einem | 3. Quartal |
| Motor Madness | Virgin | DC | Hübsches Rennspiel mit "Crazy Taxi"-Atmosphäre | 4. Quartal |
| Motor Mayhem | Infogrames | PS2 | Duelle in schwergepanzerten Zukunfts-Vehikeln | 2001 |
| Ms. Pac-Man: Maze Madness | Namco | PS, DC, N64 | **Bericht auf Seite 33** | 3. Quartal |
| MTV Sports: Pure Ride | THQ | PS | Mit MTV-Lizenz ins Tal: Zumindest musikalisch top | 4. Quartal |
| MTV Sports: Skateboarding | THQ | PS, DC | Skateboard-Sim mit neun verschiedenen Spielmodi | 4. Quartal |
| MTV Sports: Ultimate BMX | THQ | PS | Solider Trendsport mit gutem Soundtrack | 4. Quartal |
| Nascar 2001 | EA | PS, PS2 | Amerikanischer Motorsport auf 14 Strecken | 4. Quartal |
| NBA 2K1 | Sega | DC | Dezent verbessertes, online-fähiges Update | 3. Quartal |
| NBA 2Night | Konami | DC, PS2 | Basketball-Simulation mit 25 spektakulären Dunks | 4. Quartal |
| NBA Live 2001 | EA | PS, PS2 | Routinierte Basketball-Simulation | 4. Quartal |
| NBA ShootOut 2001 | Sony | PS, PS2 | Basketball-Simulation mit eigenem Dunk-Editor | 4. Q./2001 |
| NCAA Final Four 2001 | Sony | PS, PS2 | College-Basketball ohne PAL-Hoffnung | 2001 |
| NCAA Football 2001 | EA | PS | College-Football, nicht für Deutschland gedacht | 4. Quartal |
| NCAA GameBreaker 2001 | Sony | PS, PS2 | Nochmal College-Football, nur für die USA | 2001 |

* = Arbeitstitel

| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | ANMERKUNG | TERMIN |
|---|---|---|---|---|
| NFL 2K1 | Sega | DC | American Football mit Online-Komponente | 3. Quartal |
| NFL Blitz 2001 | Midway | PS, DC, N64 | Routinierte Fortsetzung des Edel-Rasenkloppers | 3. Quartal |
| NFL GameDay 2001 | Sony | PS, PS2 | Football mit über 1500 Originalspieler im Kader | 2001 |
| NFL Quarterback Club 2001 | Acclaim | N64, DC | Gewohnte Football-Sim mit 2000er-NFL-Lizenz | 3. Quartal |
| NHL 2001 | EA | PS, PS2 | Auf PS2 kann man die Profis sogar schwitzen sehen | 4. Quartal |
| NHL FaceOff 2001 | Sony | PS, PS2 | Motion-Capture-animierte NHL-Profis auf dem Eis | 2001 |
| No One Lives Forever | Fox | PS2 | Spion-Abenteuer in den 60er-Jahren | 2001 |
| Oddworld: Munch's Odysee | Infogrames | PS2 | Bericht in MAN!AC 12/99 | 4. Quartal |
| Oni | Take 2 | PS2 | Third-Person-Action im Anime-Stil mit sexy Heldin | 4. Quartal |
| Onimusha: Warlords | Capcom | PS2 | Bericht in MAN!AC 2/2000 und 6/99 | 4. Quartal |
| Orphen | Activision | PS2 | Japanisches 3D-Rollenspiel mit Actionanteilen | 4. Quartal |
| Outtrigger | Sega | DC | Bericht in MAN!AC 11/99 | 4. Quartal |
| Paper Mario | Nintendo | N64 | Nachfolger des SNES-Klassikers "Super Mario RPG" | 4. Quartal |
| Parasite Eve 2 | Square | PS | Bericht in MAN!AC 3/2000 | 3. Quartal |
| Peacemakers* | Ubi Soft | DC | Komplexes Echtzeitstrategical mit Realitätsbezug | 4. Quartal |
| Phantasy Star Online | Sega | DC | Episches Multiplayer-Rollenspiel im Internet | 2001 |
| Pipemania 2 | Empire | PS | Revival des klassischen Klempnerspiels in 3D | 4. Quartal |
| Planet of the Apes | Fox | PS, DC | Bericht in MAN!AC 7/99 | 4. Quartal |
| Pod 2 | Ubi Soft | DC | Umsetzung eines beliebten PC-Zukunfts-Rennspiels | 3. Quartal |
| Pokémon Snap | Nintendo | N64 | Lustige Foto-Safari auf Pokémon in freier Wildbahn | 3. Quartal |
| Polaris SnoCross | Vatical | N64 | Schneemobil-Renner mit waghalsigen Stunts | 3. Quartal |
| Power Rangers Lightspeed Rescue | THQ | PS, N64 | Action-Adventure mit Lizenz der Kinderserie | 4. Quartal |
| Power Stone 2 | Capcom | DC | **Import-Test auf Seite 48** | 3. Quartal |
| Prince of Persia 3D | Mattel | DC | 3D-Action-Adventure mit orientalischem Held | 4. Quartal |
| Pro Beach Volleyball | Infogrames | PS | 50 Original-Sportler stapfen durch den Sand | 3. Quartal |
| Pro Pinball | Empire | DC | Drei PC-Flipper-Simulationen auf einer GD | 4. Quartal |
| Quake 3 Arena DC | Sega | DC | Umsetzung des indizierten PC-Ego-Shooters | 3. Quartal |
| Quest of the Blade Masters | Ripcord | DC | Online-Upgrade von "Legend of the Blade Masters" | 4. Quartal |
| Railroad Tycoon 2 | Take 2 | DC | Klassische Aufbausimulation, mit Speicheroption | 3. Quartal |
| Rainbow Six: Rogue Spear | Red Storm | PS | Anti-Terror-Thriller nach Romanvorlage, Teil 2 | 4. Quartal |
| Rally Challenge 2000 | Southpeak | N64 | Arcade-lastige Rallye-Raserei in neun Ländern | 2. Quartal |
| Rampage through Time | Midway | PS | Die haushohen Monster verwüsten fröhlich weiter | 2. Quartal |
| Rayman 2 | Ubi Soft | PS, PS2 | Konvertierung des knuddligen Action-Adventures | 4. Quartal |
| Ready 2 Rumble Boxing 2 | Midway | PS, PS2, DC, N64 | Box-Spaß mit Michael Jackson in der Nebenrolle | 4. Quartal |
| Reel Fishing 2 | Crave | PS | Nachfolger einer faden Angelsimulation | 3. Quartal |
| Resident Evil Zero | Capcom | N64 | Zombie-Metzelei auf der 'Familienkonsole' | 4. Quartal |
| Ridge Racer 5 | Namco | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| Road Rash | EA | PS2 | Rowdytum: Rasen und Prügeln auf heißen Öfen | 2001 |
| Rock 'em Sock 'em Robots Arena | Mattel | PS | Kampfspiel um 60er-Jahre-Plastikroboter | 4. Quartal |
| Roswell Conspiracies | Red Storm | N64, PS, DC | 3D-Action-Abenteuer mit den 'Grünen Männchen' | 4. Quartal |
| Rugrats in Paris | THQ | PS, N64 | Kind-gemäßer Comic-Geschicklichkeitstest | 4. Quartal |
| Run like Hell | Interplay | PS2 | Blutrünstiger Survival-Horror auf Raumstation | 2001 |
| Runabout 2 | Hot-B | PS | Missionsbasiertes Agenten-Rennspiel | 2. Quartal |
| Samba de Amigo | Sega | DC | Kult: Heiße Rhythmen und coole Rasselcontroller | 3. Quartal |
| Sammy Sosa Baseball 2001 | 3DO | PS | PC-Umsetzung der erfolgreichen US-Baseball-Sim | 2. Quartal |
| San Francisco Rush 2049 | Midway | DC, N64 | Heim-Umsetzung des Arcade-Renners | 3. Quartal |
| Sanity, Aiken's Artifact | Fox | DC | Sci-Fi-Abenteuer mit paranormalem Einschlag | 2001 |
| Scooby-Doo! classic creep capers | THQ | PS, N64 | Kinder-Action-Adventure mit dem Comic-Hund | 4. Quartal |
| Sea-Doo Hydro Cross | Vatical | N64 | Mit Power-Booten über tropische Flüsse | 3. Quartal |
| Seaman | Sega | DC | Abstruses Digi-Aquarium, Bestseller in Japan | 3. Quartal |
| Sega Extreme Sports | Sega | DC | Sammelsurium ausgefallener Trend-Sportarten | 4. Quartal |
| Sega GT | Sega | DC | Import-Test in MAN!AC 5/2000 | 3. Quartal |
| Shadow Man: 2econd Coming | Acclaim | PS2 | Shadowman nimmt's mit grausigen Dämonen auf | 2001 |
| Shadow of Destiny | Konami | PS2 | Zeitreise-Abenteuer mit harten Rätseln | 4. Quartal |
| Sheep | Empire | PS | Bericht in MAN!AC 10/99 | 4. Quartal |
| Sheep, Dog n' Wolf | Infogrames | PS | Cartoon-Strategie: Helft Ralph Wolf beim Schafklau | 2001 |
| Shenmue | Sega | DC | Bericht in MAN!AC 3/2000 | 4. Quartal |
| Sidewinder | Titus | PS2 | Noch mäßige Flugaction im "Afterburner"-Stil | 2001 |
| Silent Scope | Konami | DC, PS2 | Umsetzung des brutalen Scharfschützenautomaten | 4. Quartal |
| Silver | Infogrames | DC | Fantasievoller Action-Adventure/Rollenspiel-Mix | 2. Quartal |
| Sim Theme Park | EA | PS2 | Konvertierung der Vergnügungspark-Simulation | 4. Quartal |
| Smuggler's Run | Take 2 | PS2 | Über Stock und Stein: Rennaction mit Offroadern | 4. Quartal |
| Sno-Cross | Crave | PS, DC | Schneemobil-Rennen vom "No Fear"-Entwickler | 3. Quartal |
| Sonic Adventure 2 | Sega | DC | Der Igel kehrt mit bekanntem Spielprinzip zurück | 4. Quartal |
| Sonic Shuffle | Sega | DC | **Bericht auf Seite 35** | 4. Quartal |
| South Park Rally | Acclaim | DC | Umsetzung des Fun-Racers rund um South Park | 2. Quartal |
| Space Channel 5 | Sega | DC | Bericht in MAN!AC 12/99 | 3. Quartal |
| Space Race | Infogrames | DC | Intergalaktischer Spaß-Raser mit den Warner-Toons | 4. Quartal |
| Spawn | Capcom | DC | **Bericht auf Seite 41** | 3. Quartal |
| Spec Ops: Omega Squad | Ripcord | DC | Taktisch angehauchter Militär-Ego-Shooter | 2. Quartal |
| Speedball 2100 | Empire | PS | Bericht in MAN!AC 4/2000 | 3. Quartal |
| Spider-Man | Activision | PS, N64 | Bericht in MAN!AC 2/2000 | 3. Quartal |
| Spin – Sprint Car Racing* | Sony | PS2 | 800 PS-starke Vehikel rasen über ovale Kurse | 2001 |
| Spyro 3: Year of the Dragon | Sony | PS | Gewohnt hübsches und spielbares 3D-Jump'n'Run | 4. Quartal |


Oni


Orphen


Outtrigger


Parasite Eve 2


Phantasy Star Online

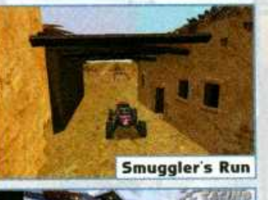

Pokémon Snap


Rally Challenge 2000


Rayman 2


Resident Evil Zero


Rock'em Sock'em Arena


Smuggler's Run


Sno-Cross


Spin

* = Arbeitstitel




Stupid Invaders

Star Wars: Bombad Racing

Star Wars: Demolition

Surf Riders

Sydney 2000

Terracon

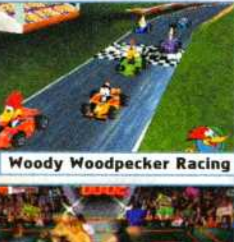
The Getaway

The Grinch


Time Stalkers


Top Gear Dare Devil


Virtua Tennis



Woody Woodpecker Racing


WWF Royal Rumble

| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | ANMERKUNG | TERMIN |
|---|---|---|---|---|
| SSX | EA | PS2 | **Bericht auf Seite 36** | 4. Quartal |
| Star Trek Invasion | Activision | PS | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 3. Quartal |
| Star Wars Demolition | LucasArts | PS | Autokampf: "Vigilante 8" im Star-Wars-Universum | 3. Quartal |
| Star Wars: battle for Naboo | LucasArts | N64 | 3D-Shooter im Star-Wars-Gewand | 3. Quartal |
| Star Wars: Starfighter | LucasArts | PS2 | **Bericht auf Seite 39** | 4. Quartal |
| Star Wars Super Bombad Racing | LucasArts | DC, PS2 | Kindgerechter Funracer mit Star-Wars-Thematik | 2001 |
| Starcraft 64 | Nintendo | N64 | Bericht in MAN!AC 3/2000 | 2. Quartal |
| Starlancer | Crave | DC | Umsetzung eines Chris-Roberts-Weltraum-Shooters | 3. Quartal |
| Starsky & Hutch | Empire | PS2 | Geballer und Autoverfolgungsjagden nach Alt-Serie | 2001 |
| Street Fighter 3: Third Strike | Capcom | DC | 2D-Prügler mit gigantischer Optionsvielfalt | 3. Quartal |
| Street Fighter EX3 | Capcom | PS2 | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 4. Quartal |
| Street Lethal | Activision | PS2 | In Konzeptautos durch zehn interaktive Städte | 2001 |
| Strider 2 | Capcom | PS | Import-Test in MAN!AC 5/2000 | 2. Quartal |
| Stunt GP | Hasbro | DC | Bericht in MAN!AC 10/99 | 3. Quartal |
| Stupid Invaders | Ubi Soft | DC | Adventure nach TV-Cartoon "Ein Heim für Aliens" | 3. Quartal |
| Summoner | THQ | PS2 | Umfangreiches Rollenspiel, US-Entwicklung | 4. Quartal |
| Super 1 Karting | Midas | PS | Schumis Lehrjahre mit vier Kart-Klassen | 4. Quartal |
| Surf Riders | Ubi Soft | PS | Surfen an den berühmtesten Stränden der Welt | 3. Quartal |
| Swing Away Golf* | EA | PS2 | Westliche Version von T&E Softs "Golf Paradise" | 4. Quartal |
| Sydney 2000 | Eidos | PS, N64, DC | Offiziell lizenzierte, grafisch mäßige Olympiade | 3. Quartal |
| Taz Express | Infogrames | N64 | Bericht in MAN!AC 10/99 | 3. Quartal |
| Team Buddies | Psygnosis | PS | Bericht in MAN!AC 1/2000 | 3. Quartal |
| Technomage | Infogrames | PS | Bericht in MAN!AC 5/99 | 3. Quartal |
| Tekken Tag Tournament | Namco | PS2 | Bericht in MAN!AC 6/2000 | 4. Quartal |
| Tenchu 2 | Activision | PS | Bericht in MAN!AC 5/2000 | 3. Quartal |
| Terracon | Sony | PS | Action-Adventure mit bösartigem Alien-Helden | 3. Quartal |
| Test Drive Cycles | Infogrames | PS | Mit Lizenz-Motorrädern über 24 kurvige Pisten | 3. Quartal |
| Test Drive Le Mans | Infogrames | DC | Spiel nach dem klassischen 24-Stunden-Rennen | 4. Quartal |
| The Adventures of Max Steel | Mattel | DC | 3D-Action-Adventure mit dem Plastik-Helden | 4. Quartal |
| The Bouncer | Square | PS2 | Gang-Epos mit unbekanntem Spielprinzip | 4. Quartal |
| The Getaway | Sony | PS2 | "Driver"-inspirierte Action auf 70 km² London | 2001 |
| The Grinch | Konami | PS, DC | Kindliches Action-Adventure nach Filmvorlage | 4. Quartal |
| The Legend of Zelda: majora's mask | Nintendo | N64 | Bericht in MAN!AC 10/99 | 4. Quartal |
| The Mummy | Konami | PS, DC | Unspektakuläres 3D-Abenteuer mit B-Film-Lizenz | 4. Quartal |
| The Simpsons Wrestling | Fox | PS | Comic-Kampfsport rund um die gelbe TV-Familie | 4. Quartal |
| The Warriors of Might & Magic | 3DO | PS, PS2 | 3D-Action-RPG mit umfangreichem Magie-System | 3. Quartal |
| The World is not enough | EA | PS, PS2, N64 | **Bericht auf Seite 32** | 4. Quartal |
| This is Football 2 | Sony | PS, PS2 | Aufgemotzter Nachfolger von "Fußball Live" | 4. Quartal |
| Threads of Fate | Square | PS | RPG/Action-Adventure-Mix, ehedem "Dew Prism" | 3. Quartal |
| Thunderbirds | SCI | PS2 | Virtuelle Inkarnation der 60er-Jahre Puppen-Serie | 2001 |
| Tiger Woods PGA Tour 2001 | EA | PS, PS2 | Lizenz-Golf mit 'Analog-Schlag' als PS2-Extra | 4. Quartal |
| Time Stalkers | Sega | DC | Import-Test in MAN!AC 12/99 | 3. Quartal |
| Timesplitters | Eidos | PS2 | 3D-Space-Shooter mit Multiplayer-Option | 2001 |
| Titan A.E. | Fox | PS | Filmumsetzung als 3D-Action-Adventure | 4. Quartal |
| Tokyo Highway Challenge 2 | Crave | DC | Simple Fortsetzung des 'Ein-Strecken-Renners' | 4. Quartal |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | PS, DC | Nur leicht verbesserter Nachfolger des Bestsellers | 3. Quartal |
| Top Gear Dare Devil | Kemco | PS2 | Action-Rennen: London über New York bis Tokio | 4. Quartal |
| Torneko: The Last Hope | Enix | PS | Japano-Rollenspiel in der "Dragon Quest"-Welt | 3. Quartal |
| Turok 3: Shadow of Oblivion | Acclaim | N64 | **Bericht auf Seite 34** | 3. Quartal |
| Tyco R/C Assault | Mattel | PS | Mit ferngesteuerten Autos durch fünf 3D-Szenarien | 4. Quartal |
| Ultimate Fighting Championship | Crave | PS, DC | **Bericht auf Seite 40** | 3. Quartal |
| Unreal Tournament | Infogrames | PS2 | Noch unansehnliche Umsetzung des PC-Shooters | 2001 |
| V.I.P. | Ubi Soft | PS, DC | Pam wackelt mit dem Po und killt böse Jungs | 4. Quartal |
| Valkyrie Profile | Enix | PS | Opulentes Rollenspiel nach nordischem Mythos | 3. Quartal |
| Vanishing Point | Acclaim | PS, DC | Autorennen mit Alltagskarren und Superschlitten | 3. Quartal |
| Vib Ribbon | Sony | PS | **Bericht auf Seite 38** | 3. Quartal |
| Virtua Tennis | Sega | DC | Hervorragende Umsetzung des Tennis-Automaten | 3. Quartal |
| Wacky Races | Infogrames | DC | Comic-Rennspiel mit 22 Strecken in drei Welten | 2. Quartal |
| Werner Asphaltbrenner | United Software | PS | Motorrad-Fun-Racer mit dem Comic-Helden | 3. Quartal |
| Wild Wild Racing | Virgin | PS2 | Offroad-Raserei auf hügeligen Rundkursen | 4. Quartal |
| Winback: Covert Operations | Koei | PS2 | Umsetzung der N64-Anti-Terror-Action | 4. Quartal |
| Wipeout Fusion | Sony | PS2 | **Bericht auf Seite 33** | 4. Quartal |
| Woody Woodpecker Racing | Konami | PS | Fun-Racer mit dem frechen Comic-Specht | 4. Quartal |
| W. Dest. League: Thunder Tanks | 3DO | PS, PS2 | Panzer-Action in virtuellem 3D-Gelände | 3. Quartal |
| World Sports Car | Empire | PS2 | Ambitionierte Rennsimulation, noch ohne Lizenz | 2001 |
| World War2: Oper. Overlord | Codemasters | PS | Exklusiv für Konsole entwickelte Echtzeitstrategie | 4. Quartal |
| World's Scariest Police Chases | Fox | PS, DC | Rennaction in Anlehnung an den US-Quoten-Killer | 4. Quartal |
| WSB 2K1 | Sega | DC | Erste Baseball-Simulation in Segas Sports 2K-Reihe | 3. Quartal |
| WTC Toca Touringcars* | Codemasters | PS | Nachfolger von "Toca 2": Tourenwagen-Action | 3. Quartal |
| WWF Royal Rumble* | THQ | PS, N64, DC | Fortführung des "WWF Smackdown"-Konzepts | 4. Quartal |
| X Games – Snowboarding | Konami | PS2 | Wintersport auf Basis der X-Games-Meisterschaft | 4. Quartal |
| X-Men Mutant Academy | Activision | PS | Polygon-Beat'em-Up mit Marvel-Superhelden | 3. Quartal |
| X-Squad | EA | PS2 | 3D-Ego-Shooten in der Vierergruppe, blutig | 4. Quartal |
| Zone of the Enders | Konami | PS2 | Mech-Action-Adventure, produziert von H. Kojima | 2001 |

* = Arbeitstitel

ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

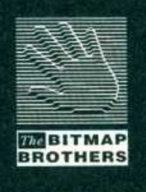
Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.

Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochhamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
DM 0,08/Min. ,DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com












# COMING NOW

## JUNI (USA)

| System | Titel | Hersteller/Genre | D-Release |
|---|---|---|---|
| PS | Countdown Vampires | Bandai Action-Adventure | gelb |
| N64 | Fighters Destiny 2 | Southpeak Beat'em-Up | gelb |
| N64 | Indy Racing League 2K | Infogrames Rennspiel | gelb |
| PS | Iron Soldier 3 | Vatical Action | grün |
| PS | Legend of Mana | Square Rollenspiel | rot |
| DC | Space Channel 5 | Sega Musikspiel | grün |
| DC | Spec Ops: Omega Squad | Ripcord Action | grün |
| PS | Strider 2 | Capcom Action | rot |
| PS | Test Drive Cycles | Infogrames Rennspiel | gelb |
| DC | Toy Story 2 | Activision Jump'n'Run | grün |
| DC | Wacky Races | Infogrames Rennspiel | gelb |
| PS | Who wants to be a Millionaire? | Sony Quizspiel | rot |

## JULI (USA)

| System | Titel | Hersteller/Genre | D-Release |
|---|---|---|---|
| N64 | Banjo Tooie | Nintendo/Rare Jump'n'Run | grün |
| PS | Danger Girl | THQ Action | grün |
| DC | Demolition Racer | Infogrames Rennspiel | grün |
| PS | Hogs of War | Infogrames Strategie | grün |
| PS | Lunar 2: Eternal Blue | Working Designs Rollenspiel | gelb |
| DC | Metropolis Street Racer | Sega Rennspiel | grün |
| DC | Seaman | Sega Virtuelles Tier | gelb |
| DC | Virtua Tennis | Sega Sportspiel | grün |

## JUNI (Japan)

| System | Titel | Hersteller/Genre | D-Release |
|---|---|---|---|
| PS | Aconcagua | Sony Adventure | rot |
| DC | Animaster | Aki Rollenspiel | rot |
| PS | Dance Dance Revolution 3rd Mix | Konami Rollenspiel | rot |
| PS2 | Dynasty Warriors 2 | Koei Beat'em-Up | gelb |
| PS2 | FIFA 2001 | EA Sportspiel | grün |
| PS | Mr. Driller | Namco Denkspiel | gelb |
| N64 | Power Baseball 2000 | Konami Sportspiel | rot |
| DC | Record of Lodoss War | ESP Rollenspiel | grün |
| DC | Tokyo Highway Battle 2 | Genki Rennspiel | grün |
| PS2 | World Soccer 2000 | Konami Sportspiel | grün |

## JULI (Japan)

| System | Titel | Hersteller/Genre | D-Release |
|---|---|---|---|
| PS | Eternal Punishment | Atlus Rollenspiel | rot |
| PS | Final Fantasy 9 | Square Rollenspiel | grün |
| DC | Jet Set Radio | Sega Action | gelb |
| PS2 | Reiselied: Ephermal Fantasia | Konami Action-Adventure | gelb |
| N64 | Resident Evil Zero | Capcom Action-Adventure | gelb |

grün: Spiel wird in Deutschland erscheinen
gelb: Veröffentlichung in Deutschland realistisch
rot: Spiel erscheint nicht in Deutschland




# Power Stone 2




Speziell für gesellige Rabauken: Diese drei Szenarien sind zu Beginn versteckt und erscheinen erst nach mehrmaligem Durchspielen.

"Power Stone 2" bleibt seinen Wurzeln treu: Ihr wuselt mit Eurem Prügelprotz frei durch die Gegend und attackiert Eure Kontrahenten mit einfachem Knopfdruck. Komplexe und schwer erlernbare Kommandos für Special-Moves haben hier nichts zu suchen, ganz im Gegenteil: Die Trennung zwischen Tritten und Schlägen wurde wegrationalisiert, ein einzelner Knopf reicht nun dafür aus. Um es nicht zu leicht zu machen, hat sich auch das sichere Treffen des Kontrahenten bei Sprungattacken verabschiedet – wilde Hüpforgien führen nun nicht mehr zum Erfolg.

Die wichtigste Neuerung fällt Euch auf den ersten Blick auf: Prügelten im Vorgänger nur zwei Kämpfer aufeinander ein, geben sich diesmal vier wackere Streiter gleichzeitig die Ehre. Dafür finden sich neben den acht alten Helden sechs Neuzugänge ein: Pinocchio-Clone Pete ist der Winzling der Truppe, während Gourmand die Schwergewichtsabteilung verstärkt; Mel und Julia ergänzen die weibliche Fraktion.

Damit im Chaos die Fetzen auch besonders kräftig fliegen, wurde das Waffenarsenal aufgestockt. Knackt Ihr eine herumstehende Schatzkiste, findet Ihr altbekannte Meuchelinstrumente wie Schwert, Pistole und Stahlrohr, aber auch viele frische Variationen: Strahlenkanonen lassen das Opfer zu einem Eisblock erstarren oder in Seifenblasen






Dicke Dinger: Die beiden Obermotze Pharao Walker (oben) und Dr. Erode (rechts) vertragen eine Menge Prügel, bis sie kapitulieren.




Es brennt! Während Julia rechts ihr tödliches Karussell heraufbeschwört, naht bereits eine noch gefährlichere Feuerwalze.

Schau dem Tod ins Auge: In wenigen Sekundenbruchteilen fällt auch Rouge der Superattacke von Jack zum Opfer.



Waffenwahl: Sind Euch die normalen Extras nicht genug, steigt Ihr beim Luftschiff einfach in eines der Bordgeschütze.

zappeln, harmlose Regenschirme mutieren in Euren Händen zu effektiven Stichwaffen. Auch nichtoffensive Objekte haben ihren Nutzen: Hamburger erhöhen Eure Energie, mit einem Skateboard rauscht Ihr außerhalb der Reichweite Eurer Kontrahenten. Die namensgebenden 'Power Stones', mit denen Ihr Euch zeitweilig in ein mächtiges Alter Ego mit besonders spektakulären und effektiven Aktionen verwandelt, wurden aufgestockt. Ihr braucht immer noch drei Stück zur Metamorphose, nun gibt es aber bis zu sieben Klunker in einer Spielstufe – somit bleibt Euch etwas Zeit für Taktik, da nicht mehr alles auf eine wilde Sammelei reduziert ist.

Dienten die Szenarien beim Vorgänger vor allem als Lieferanten von werfbaren Gegenständen, sind die anfänglich fünf Levels diesmal deutlich interaktiver: Prügelt Ihr Euch auf einem Luftschiff, fängt dieses nach einer Weile zu qualmen an und bricht auseinander. Das bremst Eure Klopperei allerdings nicht, Ihr springt einfach über Bord und drescht im freien Fall aufeinander ein, bis Ihr unsanft am Boden landet. Vor einem Schloss unterbrechen nahende Flammenwände Eure Duelle und zwingen Euch, über wacklige Plattformen bis zum Dach zu hüpfen, während im Tempel eine enge Passage durch eine nahende Steinkugel nicht weniger gefährlich wird.

Vier Modi stehen zur Wahl: Die Basis-Variante schickt Euch durch drei Runden sowie in zwei Duelle gegen Obermotze. Ihr tretet hier zur Eingewöhnung nur gegen einen Kontrahenten an, während die 'Arcade'-Variante mit einem vollen Teilnehmerfeld aufwartet. Wagt Ihr Euch ins 'Adventure', werden gefundene Gegenstände in Euer Inventar übernommen und stehen im "Power Shop" bereit (siehe Randspalte). Für Langzeitspaß sorgt der vierte Modus: Hier sucht Ihr Euch aus, mit wieviel Spielern und auf welchem Spielfeld Ihr Euch verdrescht; danach wird gekloppt, bis nur noch einer steht. Bevorzugt Ihr Teamwork, dürft Ihr gefallenen Kameraden auf Knopfdruck wieder etwas Lebensenergie spendieren.



Indy lässt grüßen: Im düsteren Tempel flieht Ihr zwischendurch vor einer riesigen Kugel. Wer prügelt statt rennt, ist ruckzuck platt.

Die optischen Verbesserungen von „Power Stone 2" halten sich in Grenzen: Sieht man von der starken technischen Leistung ab, dass selbst bei vier Figuren kein Ruckeln erkennbar ist, gleichen sich Vor- und Nachteile weitgehend aus. Auf dem Bildschirm ist dank der interaktiven Landschaften zwar deutlich mehr los, dafür wirken die Hintergründe gelegentlich fade. Auch das Charakterdesign gefällt, ist aber ähnlich simpel gestrickt wie beim Vorgänger. Während der Vierspieler-Modus für höchst unterhaltsame Stunden sorgt, enttäuschen die Solo-Varianten etwas: Die Obermotze langweilen relativ schnell, auch die fünf Szenarien werden auf Dauer eintönig, zumal hier die Nicht-Prügel-Passagen ohne menschliche Gegner eher nerven. Kein absoluter Volltreffer, aber gerade für gesellige Raufbolde dennoch Pflicht. *us*









Zuwachs in der "Power Stone"-Familie (von links): Während Pete, Julia, Accel und Gourmand sich von Beginn an in die Schlachten stürzen, sind Ladenhüterin Mel und Fokker-Vorfahre Pride anfänglich noch nicht verfügbar.

## Probieren geht über studieren,

***oder: Wer nicht japanisch beherrscht, schaut bei "Power Stone 2" teilweise in die Röhre. Hinter einem Menüpunkt verbirgt sich der 'Power Shop', in dem Ihr Gegenstände ein- und verkauft oder modifiziert, mit der Bedienung plauscht, Eure Helden neu einkleidet oder ein Glücksspiel wagt. Das alles ist leider ausschließlich in japanischen Schriftzeichen gehalten: So findet Ihr z.B. in der Warenliste nicht mal Bilder, die die Orientierung etwas erleichtern würden. Auch einige VM-Optionen blieben uns im Sprachdschungel verborgen, weshalb die Wertung ausschließlich für die vorliegende, japanische Fassung gedacht ist: Finden sich in der englischen bzw. deutschen Umsetzung zusätzliche, spielspaßfördernde Details, werden wir diese beim Test natürlich berücksichtigen.***





Das war wohl nichts: Das wilde Kombinieren ohne Sprachkenntnisse für meist zu Schrott.



Chaos im Luftraum: Nicht nur die Mechspinne greift an, auch kleine Raumer ballern wild.



Genau zwischen die Augen: Erwischt den gigantischen Roboter an seiner schwächsten Stelle.

Blitz & Donner: Beim zweiten Raumer-Modell ziehen die Schüsse der Aufschaltwaffe wie ein Gewitter über den Bildschirm.

**Aller guten Dinge sind drei:** *"RayCrisis" beendet eine erfolgreiche Ballerspiel-Trilogie von Taito. "Layer Section" (1995) war der erste Teil und noch traditionell mit Bitmap-Optik gespickt, spielte allerdings bereits geschickt mit Tiefeneffekten. Er wurde nur für den Saturn umgesetzt und erschien hierzulande unter dem Namen*





Dynamisches Ballerduo: "Galactic Attack" (Saturn, oben) und "Raystorm" (Playstation, unten)

*"Galactic Attack". Der Nachfolger "Raystorm" (1997, auch als "Layer Section 2" bekannt) wurde auf Saturn und Playstation adaptiert, wobei allerdings nur die Sony-Variante den Sprung nach Europa schaffte (75% in MAN!AC 9/97). Wie auch in "RayCrisis" wurde hier die rasante Action schon komplett polygonal dargestellt.*

# RayCrisis

Mit „RayCrisis" schafft es nach langer Zeit wieder ein zünftiger Vertikal-Shooter auf die Playstation: Ihr zischt mit einem von drei Raumschiffen, die sich in der Durschlagskraft ihrer Waffen unterscheiden, über mehrere virtuelle Welten und zerlegt alles, was sich Euch in den Weg stellt. Standardfeinde zerkleinert Ihr mit dem Bordlaser, dicke Brocken oder aus der Tiefe des 3D-Polygonraums anfliegende Gegner nehmt Ihr ins Visier des Bordcomputers. Habt Ihr einige Ziele aufgeschaltet, genügt ein Knopfdruck, um gleich mehrere Salven loszuschicken – ideal für Punktesammler, denn bei so eliminierten Kontrahenten verdoppelt sich jeweils die Punktzahl.

Im Originalmodus wählt Ihr frei aus, welche der fünf Level (inklusive mächtigem Boss am Ende) Ihr in den drei zu durchfliegenden Abschnitten säubert. Wichtig ist dabei der Blick auf die 'Encroachment'-Anzeige: Diese erhöht sich laufend und kann ausschließlich durch Abschüsse gesenkt werden. Nur wenn Ihr es mit einer niedrigen Wertung durch die Welten schafft, taucht am Ende ein besonders hartnäckiger Brocken auf – erst wenn Ihr diesen erledigt, winkt ein Happy-End. Im 'Special'-Modus absolviert Ihr die Szenarien in fixer Reihenfolge und sammelt Extraleben, müsst aber ohne Continues auskommen.

„RayCrisis" gefällt mit eindrucksvoll gestalteten virtuellen Welten, kann aber nicht an die Klasse des Vorgängers „Raystorm" anschließen: Während die Levels arg kurz sind und zeitweise mit monotonen Feindformationen langweilen, bricht bei den Endgegnern das Chaos aus. Zu viele Schüsse und gelegentlich unfaire Attacken zwingen selbst Profiballerer zum häufigen Continue-Gebrauch. Außerdem fehlt den Kämpfen die Abwechslung und ausgerechnet der finale Boss enttäuscht optisch. Dass eine Zweispieler-Option fehlt, lässt sich angesichts der bereits für Solisten hohen Konfusion verschmerzen. Wer dringend frischen Ballerstoff sucht, greift trotzdem zu, der Rest versucht lieber, noch ein Rest-Exemplar von "Raystorm" aufzutreiben. *us*



Spielspaß 64%

SYSTEM: Playstation
HERSTELLER: Taito
D-RELEASE: nicht bekannt

**Ballern ohne Pause: Krachiger Vertikal-Shooter im Polygongewand, allerdings zu kurz, chaotisch und etwas eintönig.**





"RayCrisis" geizt nicht mit krachigen Lichteffekten: Es vergeht kaum ein Moment, in dem nicht irgendwas explodiert.

# Rally de Europe



Während sich europäische Rally-Spiele mit mehr oder weniger gelungener Realitätsnähe zu übertrumpfen versuchen, geht der japanische Hersteller Prism Arts einen anderen Weg: "Rally de Europe" hat offensichtlich den altehrwürdigen Saturn-Klassiker "Sega Rally" zum Vorbild und präsentiert sich als gelungene 'Light'-Variante.

In vier Rennklassen fahrt auf den fünf Pisten je bis zu zehn Rally-Flitzer heraus. Zur Qualifikation müsst Ihr dabei in jedem Lauf vom letzten Platz mindestens auf den dritten vorstoßen. Die Pisten sind in verschiedenen europäischen Ländern angesiedelt; so braust Ihr u.a. durch das französische Toulouse oder waldige Abschnitte in Wales.

"Rally de Europe" überzeugt durch hübsche Automodelle und einen selbst im Splitscreen flüssigen Bildaufbau. Auch Pop-Ups entdeckt Ihr nur selten, dafür nervt Euch das schwache Motorengeräusch. Die Steuerung ist bewusst simpel gehalten (Handbremse gibt es nicht), vermittelt aber dennoch ein gutes Fahrgefühl, das nur vom merkwürdigen Kollisionsverhalten getrübt wird. Keine Konkurrenz für Colin & Co., aber für Rally-Fans einen Versuch wert. *us*

Mit Bleifuß durch Wales: Der nächste Konkurrent ist bereits in der kommenden Kurve zu sehen.



Spielspaß 71%

SYSTEM: Playstation
HERSTELLER: Prism Arts
D-RELEASE: nicht geplant

**Unspektakulärer, aber ordentlicher "Sega Rally"-Clone: Nur fünf Strecken, aber dafür saubere Grafik und einfache Steuerung.**

# SO WERTEN DIE EXPERTEN

## "Zenzi, zwei Halbe!"

**Sommer, Sonne, Durst: Wenn die Arbeitskraft im gleichen Maße abnimmt wie die Hitze steigt, ist es Zeit für eine angemessene Flüssigkeitsaufnahme!**




Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

SUPER



**MARTIN SPIELT:**
1. **Donkey Kong 64** NINTENDO 64
2. **Beatmania** PLAYSTATION
3. **Everybody's Golf 2** PLAYSTATION

**...UND TRINKT:**
**Multivitaminsäfte,** WEIL ICH MICH EH SCHON UNGESUND ERNÄHRE. DA GÖNNE ICH MIR WENIGSTENS FLÜSSIGE FITMACHER.

URKS



**OLLI SPIELT:**
1. **V-Rally 2** DREAMCAST
2. **RE: Code Veronica** DREAMCAST
3. **Galerians** PLAYSTATION

**...UND TRINKT:**
**Holler fit&frisch,** WEIL GRÜNER TEE MIT BIRNE & HOLUNDER MEINE (GESCHMACKS-) NERVEN BERUHIGT.

GUT



**THOMAS SPIELT:**
1. **Resident Evil: Code Veronica** DREAMCAST
2. **Dance Dance Revolution** PLAYSTATION
3. **The Nomad Soul** DREAMCAST

**...UND TRINKT:**
**Apfelsaft-Schorle,** WEIL APFELSAFT PLUS KOHLENSÄURE MEHR POWER GIBT ALS ALLE 'FITNESS-DRINKS' ZUSAMMEN.

NA JA



**STEPHAN SPIELT:**
1. **V-Rally 2** DREAMCAST
2. **Metal Gear Solid** GAME BOY COLOR
3. **Rayman 2** DREAMCAST

**...UND TRINKT:**
**Bier.** NICHT IM BÜRO, ABER DER GEDANKE AN EINE KÜHLE BIERGARTEN-MASS TREIBT UNGLAUBLICH ZUR ARBEIT AN.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

URKS

**ULRICH SPIELT:**
1. **Micro Maniacs** PLAYSTATION
2. **V-Rally 2** DREAMCAST
3. **Episode 1 Racer** DREAMCAST

**...UND TRINKT:**
**Spezi-Clones,** WEIL DAS ORIGINAL AUCH NICHT BESSER ALS ANDERE BRAUNE BRÜHEN SCHMECKT.

GEHT SO

**DAVID SPIELT:**
1. **Wild Arms 2** PLAYSTATION
2. **Vagrant Story** PLAYSTATION
3. **Front Mission 3** PLAYSTATION

**...UND TRINKT:**
**Kaba extra stark,** WEIL KAFFEE WAS FÜR WEICHEIER UND DIE MILCH AM ZIVI-TISCH EINE ECHTE MUTPROBE IST.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?







ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

**ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (28) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität




# Vagrant Story

ENTWICKLER:
SQUARE, JAPAN
(WWW.SQUARESOFT.COM)



Drachen, Geister und Dämonen: An jeder Ecke lauern gigantische Riesenechsen, monströse Modermonster und allerlei anderes übellauniges Getier.

**Das Render-Intro** stammt aus den gleichen Händen wie die hochgelobten Filme des brillanten Rollenspiels "Final Fantasy 8".





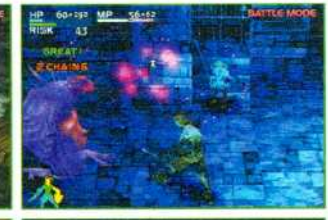




Von der japanischen Presse in den Himmel gelobt, von der westlichen Welt sehnsüchtig erwartet: "Vagrant Story", neueste Frucht unermüdlicher Arbeit bei Rollenspiel-Riese Square.
Ihr schlüpft in die Haut von Ashley Lionet, Spezialagent der geheimen 'Riskbreaker'-Einheit. Zusammen mit Eurer hübschen Partnerin Melrose sollt Ihr geheimnisvolle Vorgänge auf dem Anwesen des Fürsten Bardorba klären. Dessen Schloss wurde von Mitgliedern der fanatischen Mellenkamp-Sekte unter Führung des geheimnisvollen Sydney Losstalot besetzt. Die Schlossbewohner werden als Geiseln gehalten, lediglich der Hausherr hat das Glück, gerade in seiner Zweitresidenz zu weilen.
Zu allem Überfluss mischt sich eine dritte Partei in das Geschehen ein: Schließlich kann die Kirche nicht untätig zusehen, wie irrgeleitete Fanatiker einen unbescholtenen Bürger angreifen und entsendet deshalb die 'Schwerter des Grals' unter dem Kommando des klerikalen Elite-Kriegers Gildenstern.
Während also die kirchlichen Sondereinsatzkommandos die Burg stürmen, nutzt der gewandte Spezialagent Ashley die allgemeine Verwirrung, um den Grund allen Übels dingfest zu machen. Doch Halb-Zombie Sydney lässt sich auch von einem Armbrustbolzen durchs Herz nicht einschüchtern und entkommt mit seinem treuen Diener Hardin und dem Sohn des Fürsten. Die Flucht treibt den Sektenführer in die verlassene Stadt Le Monde, in der unheilige, magische Experimente Untote und Monster in Scharen angezogen haben. Doch auch diese können einen wahren Riskbreaker nicht schrecken, und so macht sich der wagemutige Ashley prompt an die Verfolgung des Flüchtlings. Auch die 'Schwerter des Grals' durchsuchen die Stadt nach dem Ketzer und sogar der alte Fürst Bardorba entsendet den Söldner Rosenkranz nach Le Monde. Dabei verfolgen weder Kirchenmänner noch käufliche Mörder edle Absichten, vielmehr sind beide aus den unterschiedlichsten Beweggründen hinter einem ganz besonderen Schatz her: Dem Grand Grimoire, ein Buch voller Zauberkraft, das die Jäger bei dem flüchtigen Sydney vermuten. So müsst Ihr Euch in der Rolle des Ashley nicht nur mit hungrigen Orks und blutrünstigen Zombies auseinandersetzen,




Im Kampf zeigt Euch ein Gitternetz die Reichweite Eurer Waffe sowie die Trefferzonen der Gegner.








Sportlich: Der durchtrainierte Ashley meistert selbst schwierigste Sprungpassagen ohne große Probleme.

Szenenwechsel: Ihr prügelt Euch durch schummrige Katakomben, düstere Wäldchen und dunkle Gassen.



sondern Euch auch gegen die kirchlichen Ordenskrieger wehren. Zu allem Überfluss hat sich Eure grünschnäbelige Partnerin von dem blonden Sydney entführen lassen. Trotzdem bleibt Ihr dem Schurken stets dicht auf der Spur, auftauchende Monster werden niedergemäht und nichts kann Euch aufhalten – bis der telepathisch begabte Sydney beginnt, im Unterbewusstsein des Helden herumzuwühlen. Dort holt er längst vergrabene Ereignisse hervor und eröffnet Ashley eine bisher unbekannte Vergangenheit. Von inneren Konflikten geplagt, scheint der Kampf gegen das Böse aussichtslos, bis sich der erste Vorteil der neuen Erinnerungen zeigt: Plötzlich erwachen ungeahnte hellseherische Fähigkeiten zum Leben, Ashley greift zu noch nie gesehenen Kampftechniken und verschafft Euch entscheidende Vorteile beim Überleben in Le Monde.




Gesprächig: Die Charaktere unterhalten sich über Sprechblasen, dank deutscher Übersetzung könnt Ihr der komplexen Geschichte folgen.




Die verschiedenen 'Chain Abilities' bieten für jeden Gegner die richtige Angriffs-Kombination

Diese sind auch bitter nötig, denn das Monstergezücht in den schaurigen Kellern und engen Gassen der Stadt ist nicht gerade zimperlich. Die Kreaturen bevölkern die alten Stadtmauern in Echtzeit, bei Sichtkontakt gehen sie sofort zum Angriff über. Um Euch zu wehren, greift Ihr per Knopfdruck zur Waffe und wechselt in den Battle-Mode. Sobald sich ein Gegner in die Reichweite Eurer Klinge wagt, holt Ihr zum Schlag aus. Dabei dürft Ihr Euch das Ziel genau herauspicken, die Entscheidung zwischen Kopfnuss und Körpertreffer beeinflusst Schaden und Treffergenauigkeit. Mit einzelnen Schlägen kommt Ihr jedoch nicht sehr weit, Dreh- und Angelpunkt des Kampfsystems sind die 'Chains': Ihr könnt der Kreis-, Dreieck- und Rechteck-Taste jeweils eine eigene Chain-Ability zuordnen, die auf verschiedene Weise den Kampf tangieren. Zusätzlicher Schaden, Magiepunkte-Diebstahl oder Verwirrung sind nur einige der nützlichen Effekte. Im Kampf selbst erscheint nach jedem ausgeführten Schlag ein Ausrufezeichen über Ashleys Kopf. Drückt Ihr in diesem Moment einen der drei Chain-Ability-Knöpfe, wird das entsprechende Special ausgeführt. Geübte Spieler können so Schlagserien von 15 und mehr Treffern landen und den Feind mit einem einzigen Angriff in Scheiben schneiden. Einen Haken hat die Sache aber trotzdem: Je länger Ihr kämpft und je mehr Chain-Abilities Ihr anwendet, desto höher steigt Euer 'Risk-Meter'. Zwar verbessert sich so die Chance auf einen kritischen Treffer, andererseits werden Eure Angriffe immer unge-



## Die Charaktere

**stammen aus der Feder der Designer-Koryphäe Akihiko Yoshida. Dieser zeichnet u.a. für die Illustrationen zur "Ogre Battle"-Serie und "Final Fantasy Tactics" verantwortlich. Ein weiterer Mann aus dem "Tactics"-Team ist der Komponist Hitoshi Sakimoto, der den brillanten "Vagrant Story"-Soundtrack arrangiert hat.**




# Kampf auf Biegen und Brechen

**WAS WÄRE DAS ABENTEURERLEBEN OHNE WAFFEN?** In "Vagrant Story" findet jeder seinen ganz persönlichen Helfer, der dem leidgeprüften Helden tatkräftig bei der Monster-Entsorgung zur Seite steht. Aufgrund der unterschiedlichen Handhabung solltet Ihr Euer Augenmerk auf zwei bis drei Waffengattungen konzentrieren.



**STREITAXT:** In der einhändigen Variante äußerst flink, wird das beliebte Holzfällerwerkzeug mit zunehmender Größe immer unhandlicher. Die zweihändige Axt sollten nur echte Timing-Profis wählen.



**SPEER:** Dank imposanter Reichweite und ebensolcher Durchschlagskraft gerade gegen größere Gegner effektiv. Der lange Speerschaft macht Euch allerdings auch recht langsam.



**MESSER:** Klein, schnell und handlich. Kaum eine Waffe ist so flott wie das winzige Messer. Zwar leidet Eure Durchschlagskraft unter dem geringen Gewicht der Klinge, die hohe Geschwindigkeit macht dies jedoch wett.



**KAMPFHAMMER:** Das brachialste Vernichtungswerkzeug in Eurem Arsenal. Wo Ashley mit seinem Streithammer hinhaut, wächst kein Gras mehr. Da macht auch die niedrige Geschwindigkeit nichts mehr aus.



**SCHILD:** In Kombination mit einer einhändigen Waffe schützen Euch Schilde gegen jegliche Unbill. Und die zweite Hand bleibt frei für eine tödliche Klinge.



**UNBEWAFFNET:** Auch ohne Waffen ist ein Riskbreaker gefährlich. Mit behandschuhter Faust und gestiefeltem Fuß ist der gute Ashley dank intensivem Kampfkunst-Training bestens gerüstet.



**ARMBRUST:** Riesige Reichweite, gute Durchschlagskraft und eine hohe Feuerfrequenz machen die Armbrust zur ersten Wahl für den ambitionierten Monsterjäger.



**STREITKOLBEN:** Klein und gemein, so ist der Streitkolben am ehesten zu beschreiben. Ähnlich flott wie das Messer, aber dank dem stahlbeschwerten Kopf auch extrem wuchtig.



**SÄBEL:** Ashleys Anfangswaffe geht einen guten Mittelweg zwischen Schnelligkeit und Durchschlagskraft und lässt sich noch dazu leicht handhaben.

**ZWEIHÄNDER:** Das Zweihandschwert fällt in die gleiche Kategorie wie der Kampfhammer, nur dass die Gegner diesmal zerstückelt und nicht zermatscht werden.



**KEULE:** Dieses mit hässlichen Dornen bewehrte Stück Holz hinterlässt einen bleibenden Eindruck bei Euren Gegnern.





Hammer und Amboss: In den seltenen Werkstätten konstruiert Ihr Euch neue Waffen und Rüstungen, überzählige Utensilien verstaut Ihr in der Truhe.


Stolpert Euer Held unbedacht in die Höhle des nächsten Zwischengegners, so kündigen effektvolle Kameraschwenks die bevorstehende Konfrontation an.

nauer. Außerdem verursachen gegnerische Treffer mit höherem 'Risk'-Level auch größeren Schaden. Vor diesen schützt Ihr Euch mit schnellen Reaktionen und der richtigen Defence-Ability. Selbige belegen ebenfalls die drei Combo-Tasten, feindlichen Zaubersprüchen und Attacken entgeht Ihr durch rechtzeitigen Knopfdruck. Dabei müsst Ihr die Defensiv-Maßnahmen immer der Situation anpassen, gegen Feuerball, Eishauch und Blitzschlag wirkt nur die entsprechende Fähigkeit.

Wer dann doch einmal verletzt wird, greift auf zahlreiche Items zurück, mit denen Ihr Euren Risk-Level senkt, Wunden heilt oder sogar zaubert. Um Magie zu lernen, müsst Ihr nämlich erst ein Zauberbuch mit dem entsprechenden Spruch finden. Diese Grimoires sind selten, enthalten jedoch hilfreiche Heil-, Angriffs- und Schutzzauber. Und wenn Eure Waffe mal nicht den Anforderungen des aktuellen Zwischengegners gerecht wird, ändert Ihr per Magie die entsprechenden Parameter. Bei "Vagrant Story" besitzt nämlich jede Waffe ihre eigenen Vor- und Nachteile. Das eine Schwert ist besonders effektiv gegen Untote und Tiere, das zweite haut zwar den stärksten Menschen aus den Socken, hinterlässt aber nur leichte Kratzer auf der Drachenhaut. Zum Glück dürft Ihr in den spärlich gestreuten Werkstätten selbst zum Schmiedehammer greifen und die persönliche Lieblingswaffe basteln. Ihr kombiniert verschiedene Klingen- und Grifftypen, befestigt magische Juwelen an der Parierstange oder verschmelzt Rüstungsteile und Schwerter zu neuen, besseren Gegenständen. Und da ja bekanntlich ein großer Unterschied zwischen Dolch und Zweihänder besteht, merkt Ihr diesen auch bei der Handhabung der Mordwerkzeuge. Während Ihr beim Kurzschwert eine äußerst schnelle Reaktionszeit habt, wartet Ihr bei der Zweihandaxt ewig bis zum nächsten Schlag. Findige Kämpfer konzentrieren sich deshalb auf wenige Waffengattungen. Diese Spezialisierung lohnt sich dank der 'Break Arts' zusätzlich. Erst nach exzessiver Nutzung der jeweiligen Tötungsmaschine bekommt Ihr Zugriff auf diese Spezialattacken. Zwar ist die Anwendung der 'Break Arts' mit immensen Hit-Point-Kosten verbunden, dafür richtet Ihr aber mit nur einem einzigen Schlag erfreulich vernichtende Schäden beim Gegner an. *dm*



Mit präzisem Timing verknüpft Ihr Eure Schläge zu ellenlangen Combos, Treffer werden von gleißenden Explosionen begleitet.

**FANTASTISCH: Schon vom ersten Moment nehmen Euch die brillant inszenierten Zwischensequenzen gefangen. Zwar müsst Ihr auf Sprachausgabe verzichten, stilvolle Sprechblasen-Dialoge und filmreife Schnitte versöhnen Euch jedoch umgehend. Betretet Ihr allerdings das erste Dungeon, wird's zunächst verwirrend: Bevor Ihr richtig in "Vagrant Story" eintauchen könnt, müsst Ihr Euch durch einen gigantischen Daten-Dschungel kämpfen. Waffen wollen optimiert, Kampftaktiken erprobt und Zaubersprüche katalogisiert werden – ständig müsst Ihr Euch mit den Daten und Statistiken hinter Eurem Polygon-Helden herumschlagen. Wer sich jedoch zurechtgefunden hat, hastet vom Forscherdrang getrieben durch die weitläufigen Areale, immer auf der Suche nach der nächsten Geheimkammer mit Schatztruhe und übellaunigem Wächter. Dank der herausragenden Geschichte mit ihren vielen überraschenden Wendungen wird Euch nie langweilig, lediglich auf der technischen Seite haben sich ein paar Schnitzer eingeschlichen: Zaubersprüche fordern dank langer Ladezeiten eiserne Nerven, PAL-Balken und eine durchwachsene Übersetzung stören zwar, lassen sich jedoch verschmerzen.**

**David Mohr**

| HERSTELLER | |
|---|---|
| Square | |
| SYSTEM | |
| Playstation | |
| ZIRKA-PREIS | |
| 100 Mark | |
| GRAFIK | SOUND |
| 81% | 86% |

Spielspaß **89%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Komplexe Mixtur aus Rollenspiel und Action-Adventure mit atmosphärischer Grafik und bombastischer Akustik**

AB 16

IT'S A MANIA!



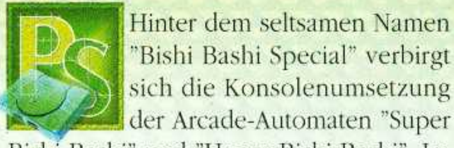


In den umfangreichen Menüs findet Ihr Dutzende Statistiken, ein Gegnerarchiv sowie eine dreh- und zoombare Karte.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

# Bishi Bashi Special



Hinter dem seltsamen Namen "Bishi Bashi Special" verbirgt sich die Konsolenumsetzung der Arcade-Automaten "Super Bishi Bashi" und "Hyper Bishi Bashi". Im Hauptmenü dürft Ihr zwischen den Party-Spielesammlungen wählen und anschließend ein komplettes Turnier absolvieren, einzelne Varianten probezocken oder Euch im Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Personen vergnügen. Unter den knapp 100 Mini-Spielen ist für jeden Party-Löwen etwas dabei: Farblich gekennzeichnete Verbrecher mit den korrespondierenden Joypad-Buttons erledigen, Burger-Stapeln durch Hin- und Herbewegen der virtuellen Hände, Käsewettfressen mit ferngesteuerten Rennmäusen, Reaktionstest im Boxring oder wildes Tastengedrücke, um ein Gebäude zum Einsturz zu bringen – die Vielfalt ist beeindruckend. Vor jeder Runde zeigt Euch ein animiertes Tutorial, welche Buttons Ihr zu welchem Zeitpunkt drücken müsst. Die Rumble-Unterstützung lässt bei Fehlern das Pad heftig vibrieren. *os*



Leider ist das Tutorial vor jeder Runde kurz und unübersichtlich ausgefallen. Oft kapiert Ihr erst im zweiten Anlauf, was Sache ist.



Erwischt, du Schurke! Um die Gangster zu erledigen, müsst Ihr die farblich passenden Joypad-Knöpfe drücken.

***In der Spielesammlung*** ***"Hyper Bishi Bashi" findet Ihr unter dem Punkt 'Guitar' ein typisches Konami-Musikspielchen. Mit nur zwei Tasten müsst Ihr rhythmisch korrekt einen Rocksong nachdaddeln.***

**SCHÖN, DASS MULTIPLAYER-PERLEN wie "Bishi Bashi Special" noch nicht ausgestorben sind. Alleine werdet Ihr die Mini-Spiele wohl nicht öfter als ein-, zweimal zocken (zumal eine Highscore-Liste als Motivationsschub vergessen wurde), doch ab zwei Personen aufwärts geht vor dem Bildschirm die Post ab. Ihr hackt wie wild auf den Buttons herum und schreit bei jedem Fehler lauthals durch die Gegend – so haben auch Eure Nachbarn ihre 'Freude' an Konamis Party-Gaudi. Die Spiele an sich sind zwar optisch nicht der Reißer, dafür erlebt Ihr Abwechslung pur: Schnelle Reaktionen, Kombinationsgabe, räumliche Vorstellungsvermögen und Geschick im Umgang mit dem Controller – ohne diese Fähigkeiten habt Ihr die hämischen Lacher auf Eurer Seite. Im Einspieler-Modus hopp, im Zocker-Rudel top!**

**Oliver Schultes**

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 30% SOUND: 31%

Spielspaß **61%**

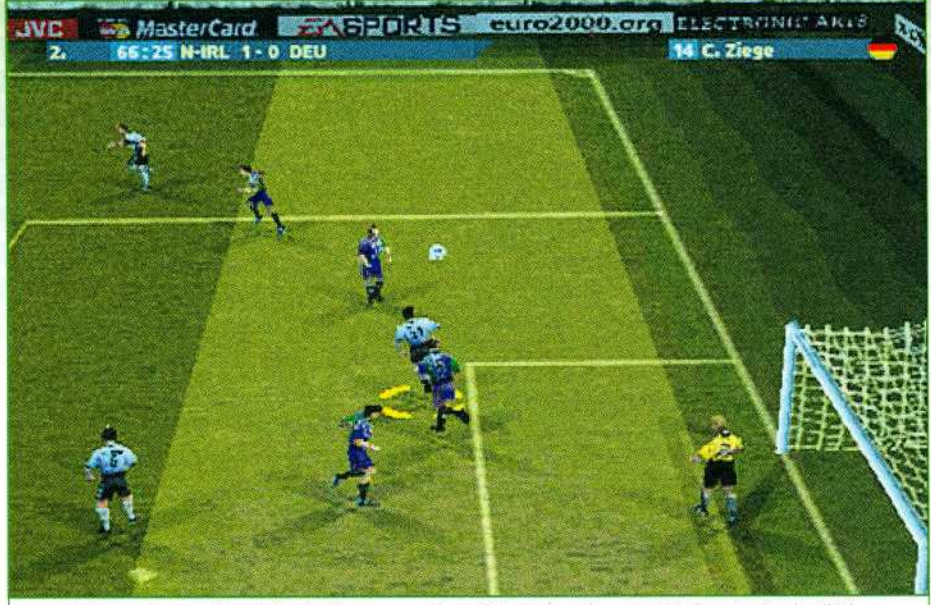
Umfangreiche Sammlung von witzigen Party-Spielchen: Alleine schnell langweilig, in fröhlicher Runde ein echter Knaller.




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# Euro 2000

ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)


Auf dem Standbild schön, in Bewegung ärgerlich: Erneut konnte EA-Sports ein deutliches Grafikruckeln bei Spieler- und Ballanimation nicht verhindern.

### Die acht Spielorte

***der Euro 2000 liegen zu gleichen Teilen in Belgien und Holland – erstmals wird eine Fußball-Europameisterschaft von zwei Nationen ausgetragen. Am 10. Juni startet das Turnier mit der Begegnung zwischen Belgien und Schweden im König-Baudoin-Stadion von Brüssel, am 2. Juli stehen sich im Feijenoord-Stadion (Rotterdam) die beiden Finalisten gegenüber. Titelverteidiger Deutschland trifft in der Vorrunde auf Rumänien (12. Juni in Lüttich), England (17. Juni in Cherleroi) und Portugal (20. Juni in Rotterdam). Die offizielle Turnier-Hymne und umfangreiche Infos zur Europameisterschaft findet Ihr auf der offiziellen Homepage: www.euro2000.org***



So lieben wir das: Pünktlich zum Start der Fußball-Europameisterschaft präsentiert „FIFA"-Routinier EA Sports das offizielle Spiel zum Turnier. Dabei steht nicht nur die in diesen Tagen beginnende Endrunde im Mittelpunkt, sondern auch die Qualifikation mit insgesamt 51 Mannschaften. Lizenz sei Dank, bestehen die Teams aus Original-Spielern. Dabei dürft Ihr selbst in die Rolle von Ribbeck & Co. schlüpfen und aus mindestens 25 leistungswilligen Mannen Euren EM-Kader zusammenstellen. Ist in der Realität noch ein Überraschungskicker ins Aufgebot gesprungen, den die Scouts von EA Sports nicht berücksichtigt haben, baut Ihr ihn via Spieler-Editor selbst ein. Dank „Euro 2000"-Lizenz spielt Ihr desweiteren in den acht originalgetreu nachgebauten Spielstätten und erlebt während der Endrunde das witzige Maskottchen Benelucky.

Bevor Ihr Eure Elf auf den grünen Rasen schickt, nutzt Ihr umfangreiche Strategie- und Taktik-Optionen. Neben dem Spielsystem gebt Ihr den Kickern konkrete Verhaltensweisen mit auf den Weg. Nach dem Anpfiff entwickelt sich der gewohnt actionreiche Spielablauf – mit wenigen Pässen seid Ihr vor des Gegners Tor.

Hübsch: Der realitätsnahe Schattenwurf des Tribünendaches ist unübersehbar.

Im Vergleich zu „FIFA 2000" fallen Detailneuerungen auf: So reagiert ein Abwehrspieler realistischer auf einen Körpertreffer aus kurzer Distanz – er landet benommen auf dem Rücken. Wem die Steuerung von „FIFA" bisher zu komplex war, freut sich im Euro-Ableger über den erstmals integrierten, interaktiven Lernmodus. Vom Flugkopfball über den Doppelpass bis zur 360°-Drehung lernt Ihr jede Bewegung unter Anleitung eines unsichtbaren Trainers. Neben der Europameisterschaft dürft Ihr auch ein 'Blitz-Turnier' bestreiten – eine K.O.-Runde mit vier bzw. acht Mannschaften. Bekannt aus „FIFA 99" ist der Golden-Goal-Modus, in dem das Team gewinnt, das als erstes die vorher festgelegte Zahl an Toren erzielt.



Nett: "Euro 2000" vermittelt die Emotionen des Torschützen in der Großaufnahme.

Die Spieloptionen lassen keine Wünsche offen. Drei Schwierigkeitsgrade, unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten, variable Schiedsrichterstrenge, Wetter – alles Wichtige und Unwichtige lässt sich einstellen. Dank Zoom-Funktion dürft Ihr zudem die Kamera exakt justieren. Kommentiert werden alle Matches wie bei „FIFA 2000" von Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Jörg Dahlmann (tm3). Der Trance-Soundtrack in Intro und Spielpausen stammt diesmal vom englischen Star-DJ Paul Oakenfold. *ts*

**"FIFA 2000" GEGEN "EURO 2000" – weder optisch noch spielerisch sind gröbere Feldvorteile auszumachen. So müsst Ihr auch beim Nachspielen der diesjährigen Europameisterschaft mit den gewohnten "FIFA"-Mängeln leben: Eure Abwehrspieler sind ohne Euer Eingreifen hilflos, Gegentore nach Eckbällen könnt Ihr kaum verhindern und Eure Kopfbälle landen wie von Geisterhand gelenkt im Torwinkel. Natürlich wird auch das versehentliche Foul am Torwart wieder mit Rot bestraft. Doch das sind nur Details, viel schlimmer ist: Erneut sieht das EA-Sports-Fußball nur auf dem Standbild eindrucksvoll aus – in Kanada scheint das extreme Grafikruckeln niemandem aufzufallen. So steht „Euro 2000" deutlich hinter der Konkurrenz von Konami („ISS Pro Evolution") und Infogrames („UEFA Striker") zurück, hat aber auch die gewohnten Qualitäten: Originalnamen, der exakte Spielplan der Europameisterschaft und die hervorragende Soundkulisse inklusive Kommentar sorgen für Euro-2000-Laune; die finessenreiche Steuerung sowie die außergewöhnlich hörens- und sehenswerte Präsentation sind zudem immer noch ungeschlagen. Wenn Euch Letzteres wichtig ist: Zugreifen!**

**Thomas Szedlak**






Trainer-Zentrale: Zwischen den Spieltagen habt Ihr die Tabelle im Blick und werkelt an Aufstellung und Taktik.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger "FIFA 2000" wurde in MAN!AC 12/99 mit 82% Spielspaß bewertet (Abwertung auf 81%).



ARJAY GAMES
Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de
Sega Dreamcast
Grundgerät PAL 399,00
Joypad 59,95
Keyboard 59,95
Rumble Pak 49,95
Memory Card VMU 59,95
RGB-Kabel incl. Audio 39,95
SVHS Kabel incl. Audio 49,95
Arcade Joyboard 99,95
Umbau Multinorm 139,95
Umbausatz (4-Pol) 79,95
4 Wheel Thunder 99,95
Arcatera 99,95
Berserk 99,95
Chu Chu Rocket 99,95
Code Veronica 99,95
Crazy Taxi 99,95
Dead or Alive 2 August 99,95
Deep Fighter 99,95
Dragon´s Blood 99,95
Ecco the Dolphin 99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut 99,95
Evolution 99,95
F1 World Grand Prix 89,95
Fur Fighters 99,95
GTA 2 99,95
Heroes of Might & Magic 99,95
Hidden & Dangerous 99,95
Jeremy McGrath Supercross 99,95
Maken X 99,95
Marvel vs Capcom 2 99,95
MSR-Metropolis Street Racer 119,95
MDK 2 119,95
NBA 2K 99,95
NFL Blitz 2000 39,95
Nightmare Creatures II 109,95
Omikron: The Nomad Soul 99,95
Power Stone 2 99,95
Rainbow Six 99,95
Rayman 2 99,95
Red Dog 99,95
Samba de Amigo inkl. Controller 269,95
Sega GT Homologation Special 99,95
Shadowman 99,95
Shen Mue 119,95
Sonic Adventures 89,95
Soul Calibur 109,95
Soul Reaver: Legacy of Kain 99,95
Space Channel 5 99,95
Star Wars: RACER 99,95
Street Fighter Alpha 3 99,95
Street Fighter 3rd Impact 119,95
Super Magnetic Neo 99,95
Take the Bullet 99,95
Time Stalkers 99,95
Tony Hawk´s Pro Skater 99,95
Tomb Raider IV 99,95
Toy Story 2 99,95
Trickstyle 39,95
V-Rally 2 Expert Ed. 109,95
Virtua Striker V2000.1 99,95
Virtua Tennis 109,95
Zombie Revenge 99,95
Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...!
Sony Playstation
Grundgerät PAL 249,00
Joypad Dual Shock 59,95
Memory Card ab 19,95
RGB-Kabel incl. Audio Out 29,95
GameBuster CDX 99,95
Xploder FX 99,95
Alien Resurrection 99,95
Alundra 2 99,95
Armorines Project S.W.A.R.M 99,95
Baldurs Gate 99,95
Beatmania EuroEd. inkl DJ Controller 149,95
Catan-Die erste Insel 99,95
Countdown Vampires 99,95
Disc World Noir 99,95
Dragon Valor 109,95
Duke Nukem: Planet of Babes 99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut 49,95
Fear Effect 99,95
Final Fantasy 8 109,95
Front Mission 3 89,95
Frontschweine 99,95
Galerians 89,95
Ghoul Panic NAMCO Lightgun Shooter 89,95
Grandia 99,95
Gran Turismo 2 99,95
Int.SuperStarSoccer Evolution 49,95
Int. Track & Field 2 99,95
Legend of Dragoon 119,95
Legend of Legaia 69,95
Legend of Mana Juli 109,95
Lunar 2: Eternal Blue 109,95
Medievel 2 69,95
Metal Gear Solid Ultimate Bundle:
inkl. MGS Platinum & VR Missions 79,95
Misadventures of Tron Bonne 99,95
Mission Impossible 89,95
Need for Speed: Porsche 99,95
Nightmare Creatures II 99,95
Omikron: The Nomad Soul 99,95
Parasite Eve 2 89,95
Rampage through Time 99,95
Rainbow Six 99,95
Rescue Shot 99,95
Resident Evil 3 NEMESIS dt 99,95
Ronin Blade 99,95
Saboteur 99,95
Saga Frontier 2 99,95
Samurai Shodown Warrior´s Rage SD 109,95
Soul Reaver 49,95
Special Forces MK 99,95
Suikoden 2 99,95
Star Ocean 2nd Story 69,95
Syphon Filter 2 99,95
Tenchu 2 109,95
Theme Park World 99,95
Tomb Raider 4 99,95
Tombi 2 69,95
Tony Hawk´s Pro Skater 89,95
Vagrant Story 99,95
Vandal Hearts 2 99,95
Vanishing Point 99,95
Wild Arms 2 99,95
Nintendo 64
Grundgerät PAL Color Edition 199,00
Joypad versch. Farben 59,95
Rumble Pak 39,95
Memory Card 39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo 64,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände 39,95
Army Men: Sarge´s Heroes 129,95
Battletanks Global Assault 129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness 129,95
Daikatana 119,95
Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak 139,95
Spieleberater Donkey Kong 64 24,95
ECW Hardcore Wrestling uncut 109,95
Excite Bike 119,95
F1 Racing Championship 129,95
Int. SuperStarSoccer 2000 129,95
Int. Track & Field Summer Games 129,95
Jet Force Gemini 99,95
Mario Party 2 129,95
Nightmare Creatures II 99,95
Perfect Dark UK 139,95
Pokemon Snap! 119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak 149,95
Spieleberater Pokemon 24,95
Ridge Racer 64 129,95
Starcraft 129,95
Tony Hawk´s Pro Skater 99,95
Top Gear Rally 2 129,95
Winback 129,95
Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln
JUMP'N'RUN®
Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise
Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard
VISA
from eden STUDIOS for Dreamcast
V-RALLY 2 EXPERT EDITION
Game Boy Color
Grundgerät Color 149,00
GameLink Kabel 19,95
Light Max 2 39,95
Game & Watch Gallery 3 49,95
Ghosts´n Goblins 69,95
Metal Gear Solid 69,95
Pokemon rote Edition 69,95
Pokemon blaue Edition 69,95
Pokemon gelbe Edition Mai 69,95
Pokemon Pinball Mai 69,95
Rayman 79,95
Resident Evil 1 69,95
Wario Land 3 69,95
NEO GEO Pocket
Grundgerät Color 199,00
Link Kabel 49,95
Kopfhörer Original SNK 29,95
Beast Busters 99,95
Dive Alert 99,95
Faselei 99,95
Gals Fighters 99,95
Metal Slug 2nd Mission 109,95
Neo Turf Masters 99,95
SNK vs CAPCOM Match of the Millenium 109,95
SNK vs CAPCOM Card Fighters Clash je 109,95
Sonic Pocket Adventure 99,95
The King of Fighters R1 & R2 je 99,95
Fragen Sie nach unserem großen DVD Angebot.
Online Shopping
Mit THAWTE Security
www.arjay-games.de
24 Stunden rund um die Uhr!
Laut der Zeitschrift TOMORROW
eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"
EUROPEAN CAR OF THE YEAR 1999
Valvoline

# The Nomad Soul

**ENTWICKLER:**
QUANTIC DREAM, FRANKREICH
(WWW.QUANTICDREAM.COM)

## Entwickler Quantic Dream

*liefert mit "The Nomad Soul" einen respektablen Debüt-Titel. Aktuell arbeiten die ideenreichen Franzosen an zwei weiteren 3D-Adventures für PC und 128-Bit-Konsolen. In "Quark" bereist Ihr als junger Abenteurer Waki ein Paralleluniversum voller Wunder und Fantasie. Mit Hilfe Eurer tierischen Feinde bekämpft Ihr ein schwarzes Loch, das die Welt Stück für Stück verschlingt. Erscheinen soll "Quark" Ende des Jahres*


Quantic Dreams' nächstes Projekt: Das 3D-Action-Adventure "Quark".

*zuerst für PC, Dreamcast- und PS2-Umsetzungen sind für das 1. Quartal 2001 angekündigt. Ebenfalls im nächsten Jahr erscheint "The Nomad Soul: Exodus". Alles soll schöner, größer und intelligenter werden. Prügel- und Shooter-Sequenzen verschmelzen zu einem einheitlichen Actionpart, die Story ist als Thriller angelegt.*

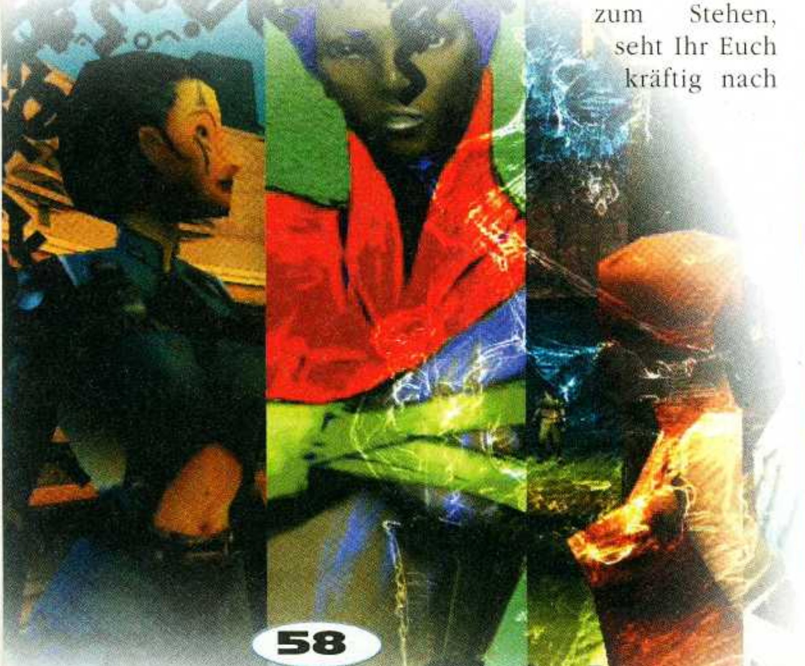

Was ist hier passiert? Obwohl Ihr nur durch Zufall in der Uniform eines Polizisten herumlauft, kommt Euch der Verdacht auf ein Verbrechen sofort in den Sinn.


Als Kay'l erschossen wird, geht seine Seele in die Person über, die ihn als erstes berührt – eine Krankenschwester.

Die Handlung des 3D-Adventures „The Nomad Soul" beginnt in Eurem Wohnzimmer: Ihr legt ein neues Spiel in Eure Konsole, als plötzlich ein verzweifelt wirkender Uniformträger namens Kay'l zu Euch spricht. Er bittet um Eure Hilfe – und ehe Ihr Euch verseht, befindet sich Eure Seele in Kay'ls Bitkörper.

Vor Euch liegt die düstere Zukunftsstadt Omikron mit riesigen Hochhäusern, seltsamen Fahrzeugen und leicht bekleideteten Passanten. Überwachungsschiffe beobachten mit großen Scheinwerfern das Treiben von der Luft aus, auch die riesigen Polizei-Mechs vermitteln ein Gefühl des Unbehagens. Wie im Kino betrachtet Ihr Euch und die Umgebung – obwohl in Echtzeit – aus unterschiedlichen Perspektiven, Kamerafahrten bringen Dynamik in Eure Bewegungen. Mit der R-Taste gebt Ihr Kay'l das Kommando zum kraftraubenden Spurt; kommt Ihr nach zehn Sekunden wieder zum Stehen, seht Ihr Euch kräftig nach Luft schnappend. Vorsicht: Beim Gehen und Rennen solltet Ihr immer die Augen offen halten. Rempelt Ihr einen Fußgänger, schallt Euch ein grimmiges, aber verschmerzbares „Sie könnten sich wenigstens entschuldigen" entgegen. Doch wehe Ihr kollidiert mit einem Auto – oder umgekehrt. Schon schrumpft Eure Energieleiste, und Ihr müsst Euch in einem der Shops zur Auffrischung einen fettigen Burger oder eine Quanta-Cola besorgen. Die beliebten Medi-Paks gibt's natürlich auch, entweder in der Apotheke oder in einer dunklen Ecke zum Aufsammeln. Später dienen 'Magische Ringe' dazu, trotz Exitus den Game-Over-Bildschirm zu vermeiden. Die Story verlangt an einigen Stellen allerdings zwingend Euren Tod – dann geht Eure Seele in einen anderen Körper über. Speichern dürft Ihr an bestimmten Savepoints; vier Spielstände sind erlaubt.

Die Neugier treibt Euch als erstes in Kay'ls Wohnung. Am schnellsten erreicht Ihr die Örtlichkeiten in Omikron mit dem Taxi – mögliche Zielorte erscheinen automatisch in Eurem Taschencomputer und geben Euch gleichzeitig den rudimentären Lösungsweg vor. Überhaupt hat Entwickler Quantic Dreams bei aller Komplexität der nonlinearen Handlung auf Einsteigerfreundlichkeit geachtet. So werden Steuerungsdetails während der ersten Spielminuten ausführlich erklärt, die wichtigsten Dialogpassagen automatisch archiviert. Sympathisch: Bestimmte Räume dürft Ihr erst verlassen, wenn Ihr alle wichtigen Gegenstände mitgenommen bzw. alle erforderlichen Aktionen beendet habt. Ein Kampftrainingsprogramm in Kay'ls Appartment bereitet Euch auf Prügelduelle vor, welche den



**ENDLICH MAL WIEDER ANSPRUCHSVOLLE ADVENTURE-KOST – und dann gleich derart schmackhafte! Die Story ist so intensiv, dass Ihr Euch wie der Star eines Hollywood-Blockbusters fühlt. Die Mischung aus Rätselkost und Actioneinlagen geht hervorragend auf, für viele Ideen und sympathische Details gebührt dem Entwickler ein Sonderlob. Zumal Hilfestellungen auch den Adventure-Unerfahrenen nicht im Regen stehen lassen. Warum kein Prädikat? Dass Ihr Euren Helden nicht via Analogstick, sondern hakelig mit dem Digikreuz durch die Straßen Omikrons navigiert, stört gewaltig. Außerdem erkennt Ihr grafisch keine Unterschiede zum Windows-Original – wie auf einem Durchschnitts-PC ruckelt das Scrolling bei Märschen durch viel befahrene Straßen enorm. Dafür erfreuen jede Menge Grafikdetails Euer Auge, die Charaktere wurden ansprechend gerendert. Präsentiert wird „The Nomad Soul" vom stimmungsvollen Vorspann bis zum überraschenden Ende wie ein guter Film. David Bowie liefert einen der besten Spiele-Soundtracks überhaupt und die lippensynchrone Sprachausgabe lässt kaum eine bekannte Synchronstimme vermissen.**


**Thomas Szedlak**


Genre-Mix: Eigentlich ein Adventure, wird "The Nomad Soul" gelegentlich zum Ego-Shooter (links) und Prügelspiel.


Auf den Straßen Omikrons gibt's viel zu sehen: Dieses Pärchen lässt sich durch Eure neugierigen Blicke nicht vom Küssen abhalten.

kopflastigen Spielablauf – Ihr sucht Örtlichkeiten auf, befragt Personen, sammelt und benutzt Gegenstände – auflockern. An einigen Stellen wird „The Nomad Soul" auch zum Ego-Shooter mit überraschend hoher Gegnerintelligenz. Nur wenn Ihr eine Wumme in der Hand haltet, kommt der Analogstick Eures Controllers zum Einsatz – ansonsten steuert Ihr Kay'l mit dem Digikreuz. Grobmotorische Adventure-Fans dürfen den Schwierigkeitsgrad der Actionszenen übrigens 'runterschrauben.
„The Nomad Soul" ist ein Spiel für Erwachsene. Die vielschichtige Story handelt von einer faschistoiden Regierung, einem naiven Volk und einer idealistischen Rebellengruppe. Auf der Straße und in Tabledance-Bars seht Ihr viel nackte Haut, mit Eurer (bzw. Kay'ls) Frau Telis räkelt Ihr Euch sogar in den Laken. Übermäßig brutal ist der Quantic-Dream-Erstling dagegen nicht. Spannung wird erfreulicherweise durch überraschende Aktionen und nicht durch Splatter-Szenen erzeugt. *ts*



In Dialogen (mit deutscher Sprachausgabe) habt Ihr Adventure-typisch immer mehrere Antworten zur Wahl

***Musikstars in Videospielen** sind heutzutage keine Seltenheit, jedes hippe Machwerk hat den Namen eines bekannten Sängers oder DJs auf der Verpackung stehen. Zu sehen bekommt Ihr die VIPs aber nur selten – "The Nomad Soul" macht da eine Ausnahme: Kein geringerer als David Bowie steuert nicht nur einen atmosphärischen, qualitativ herausragenden Soundtrack bei, sondern hat auch einen Auftritt in digitaler Form. Ein Flugblatt, das Held Kay'l in einem Shop findet, macht Euch auf Bowies Gig aufmerksam; in einer Bar erlebt Ihr die Darbietung vom virtuellen Bowie und seiner gerenderten Band.*


Product-Placement: Pop-Legende David Bowie bei seinem Auftritt in einer Omikron-Bar.




ANDERE VERSIONEN
Die PC-Version erschien 1999. Konsolen-Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# Rescue Shot

**ENTWICKLER:**
Namco, Japan
(www.namco.com)



Ganz schön kopflos: Zielt auf das Kontrollfeld des Mechatropolis-Wächters, um ihn aus der Deckung zu locken.

PS

Knuffelhasen haben's schwer: Das Schlappohr Bo will einfach nur spielen, als er einen Abhang hinunterfällt und sein Gedächtnis verliert. Um herauszufinden, wer er ist, begibt er sich auf eine Reise durch vier Welten mit insgesamt zehn Levels. Damit ihm nichts dabei zustößt, schlüpft Ihr (wahlweise zu zweit gleichzeitig) in die Rolle seines Schutzengels. Ausgerüstet mit einer G-Con 45 oder notfalls einem Pad (in diesem Fall wird ein Zielkreuz eingeblendet) sorgt Ihr dafür, dass keine Hindernisse in Bos Weg liegen. Angriffslustige Fledermäuse werden ebenso mit Geschossen verjagt wie Spinnen und anderes Getier. Rollen unzerstörbare Hindernisse auf Bo zu, brennt Ihr ihm eine Ladung auf den Hintern: So gepeinigt, springt Euer Held prompt in die Höhe. Je nach Situation verpasst Ihr ihm eine Kopfnuss, damit er sich duckt oder weist ihm den Weg.
Auf der Reise trifft Bo u.a. den Jäger Hunter, der ihm Tipps für die Reise gibt, aber auch den Räuber Grey oder das fiese Gör Trixie, die Euch am Levelende in Fallen locken. Für Abwechslung sorgen außerdem Passagen, in denen Ihr mit einem Boot über den Fluss paddelt, auf dem Dach eines Autos mitfahrt oder einen Poltergeist durch ein Labyrinth verfolgt. *us*

***BALLEREI FÜR PAZIFISTEN:** Dass friedfertige Gun-Shooter nicht in Langweiler wie „Ghoul Panic" ausarten müssen, beweist Namco mit dem lustigen „Rescue Shot". Der simple Grafikstil fordert die Hardware natürlich wenig und wird Knuddelmuffeln kaum gefallen, passt aber wie die (leider etwas nervige) Musik prima zum skurrilen Ambiente. Der niedliche Bo weckt trotz seines lahmen Tempos sofort Beschützerinstinkte, das unblutige Geschehen ist zudem ideal für Kinder und sanfte Gemüter. Die vier Szenarien bieten durch viele versteckte Ziele und kleine Intermezzi wie die Kanu- und Zugfahrt ausreichend Abwechslung, so dass ein feiner, aber leider viel zu kurzer Spaß entsteht: Selbst weniger zielgenaue Spieler sind nach einer guten Stunde bereits am Ende angelangt.*


Ulrich Steppberger




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# Tombi 2

ENTWICKLER:
WHOOPEE CAMP, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.DE)



Schwein gehabt: In einigen Ortschaften wie dieser könnt Ihr Euch völlig frei in der Landschaft bewegen.



Was für ein Panorama: Lasst Euch von der Kulisse nicht beirren, denn Tombi ist Nichtschwimmer und darf darum nicht ins Wasser.

Wer einmal Schwein hatte, wird es nicht mehr los: Diese Erfahrung muss der rosahaarige Urwaldbursche Tombi machen, denn kaum hat er die Ringelschwänze einmal besiegt, entführen sie prompt seine Freundin Shabby. Statt seine verdiente Ruhe zu genießen, macht er sich also zusammen mit seinem fliegenden Gefährten Zippo auf den Weg, um die fiese Wutz-Meute erneut in ihre Schranken zu weisen.

"Tombi 2" orientiert sich stark am Vorgänger, setzt aber auf frische Technik: Die alte Mischung aus Polygon-Hintergründen und Bitmap-Sprites wich einer kompletten 3D-Grafik. Die Pfade sind weiterhin im Stil von "Pandemonium" festgelegt, allerdings trefft Ihr jetzt häufig auf Abzweigungen, die durch Pfeile symbolisiert werden: Hier wechselt Ihr in den Hintergrund und auf andere Routen, die Euch in neue Gebiete führen. Tombi ist ein fixer Bursche und weiß sich der Angriffe von Schweinen und anderem Getier zu erwehren. Zu Beginn mit einem Morgenstern ausgestattet, sammelt Ihr weitere Waffen, die auf Knopfdruck gewechselt werden und auch anderen Zwecken dienen. Mit dem Enterhaken erklimmt Ihr schwebende Plattformen, während der Hammer Schlösser und Tore knackt. Bei Bedarf attackiert Ihr mit bloßen Händen bzw. Zähnen: Dazu springt Ihr Euer Opfer an und beißt hinein, bis es kapituliert. Auf die gleiche Art öffnet Ihr Truhen, die Euch nützliche Gegenstände und Energie sowie neue Kleidung spendieren. Letztere verleiht Euch frische Fähigkeiten: Schlüpft Ihr z.B. in den Schweineanzug, versteht Ihr die Sprache der Borstentiere.

Auf dem Weg durch abwechslungsreiche Schauplätze wie verschneite Bergdörfer und Kohleminen trefft auch auf alte Bekannte wie den Affen Charles oder durchquert einen Wald mit lachenden und weinenden Früchten. Für Auflockerung sorgen Minispiele, in denen Ihr z.B. eine Lore in rasender Fahrt auf den Schienen haltet oder fliehendes Federvieh in eine Waschanlage bugsiert. Während Eurer Reise warten über 130 Aufgaben auf ihre Lösung, zur Rettung von Shabby benötigt Ihr allerdings nur etwa die Hälfte davon. Diese rangieren von einfachen Botengängen, bei denen Ihr ein Objekt zu einer Person schaffen müsst, über komplexe Questen nach verloren gegangenen Einwohnern bis hin zu knackigen Rätseln, in denen Ihr die Funktionsweise vertrackter Maschinen ausknobelt. *us*

Dieses Untier besprüht Euch mit brennbarem Öl, da hilft selbst der kuschlige Eichhörnchen-Anzug nichts.



Alte Bekannte: Der Lach-Wein-Waldabschnitt ist in "Tombi 2" allerdings deutlich düsterer ausgefallen.

## Whoopee-Chef

***Tokuro Fujiwara** ist zwar namentlich nicht so bekannt wie andere japanische Designgrößen wie Shigeru Miyamoto oder Hideo Kojima, hatte aber auch großen Anteil an mehreren Videospiel- und Automatenklassikern: Aus seiner Feder stammen u.a. "Ghosts'n'Goblins" (1985) und "Ghouls'n'Ghosts" (1988), am Horrorerfolg "Resident Evil" (1996) war er als Produzent beteiligt. Seine Vorliebe für Schweine in tragenden Rollen ließ sich bereits an einem seiner Frühwerke erahnen: Bei "Pooyan" (1982) ist die Wutz allerdings auf der guten Seite zu finden.*







Fujiwara-Schöpfungen (von oben): "Pooyan", "Ghosts'n'Goblins" und "Resident Evil"

**SOFTWARE-RECYCLING?** **Bei "Tombi 2" überkommt mich ein starkes 'Déja Vu'-Gefühl: Klar, die Grafik besteht diesmal komplett aus 3D-Polygon-Optik, die zwar stellenweise simpel und bei den Charakteren etwas grob aussieht, aber diese Mäkel mit farbenfroher und abwechslungsreicher Gestaltung wieder wettmacht. Die meisten Charaktere bekamen zudem eine Sprachausgabe spendiert, die von der bei Gesprächen besonders penetranten Dudelei ablenkt. Abgesehen von diesen kosmetischen Verbesserungen hat Whoopee Camp jedoch fast das gleiche Spiel nochmal produziert. Das ist an sich keine schlechte Sache, denn das erste "Tombi" war auch ein feines Abenteuer, aber etwas mehr Innovationen hätten es ruhig sein dürfen. Immerhin sind die (spärlichen) Neuerungen sinnvoll ausgefallen: So erleichtern Euch die verschiedenen Klamotten manche Hüpfpassage spürbar. Wegabzweigungen und Minispiele lockern den Spielablauf zusätzlich auf. Wer allerdings mit der Aufgabenlöserei beim Vorgänger schon nichts anfangen konnte, wird auch diesmal keinen Gefallen finden, für eingeschworene Fans ist "Tombi 2" dagegen goldrichtig.**

**Ulrich Steppberger**






Keine Zeit: Bei Minispielen wie dem Lorenrennen (oben) oder der Tierdusche (rechts) ist jede Sekunde kostbar.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Sony |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 60 Mark |
| GRAFIK | 77% |
| SOUND | 56% |

Spielspaß 77%




ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



**Witzige Mischung aus Jump'n'Run und Action-Adventure in neuem 3D-Gewand; sonst wenig Neuerungen.**









ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Tombi" wurde in MAN!AC 11/98 getestet und wird auf 75% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: Runecraft, England (www.runecraft.co.uk)

# Barbie Super Sport






Mit 'ner Puppe rumkurven – klingt verlockend, macht aber in Wirklichkeit mehr Spaß.

Trotz ihres reifen Alters macht Bulimie-Babe Barbie jede Mode mit. Nun hat der platinblonde Hohlkörper die Trend-Sportarten Inlineskaten und Snowboarden für sich und ihre drei Spritzguss-Freundinnen Christie, Kira und Teresa entdeckt. Doch bevor das Puppenspiel beginnen kann, stellt sich die elementare Frage nach dem richtigen Outfit. Erst wenn Ihr mit Barbie ausreichend dem digitalen Konsum gefrönt habt, geht es auf die Piste bzw. den Asphalt. Jeweils ein Trainingsparcours und vier Kurse stehen für (laut Handbuch bzw. Sprachausgabe) 'coole' Stunts bereit. Durch Aufsammeln goldener Tickets oder Umfahren von Schneemännern verdient Ihr Punkte, blaue Tickets sackt Ihr für die nächste Shopping-Tour ein. Klingt simpel, steuert sich noch primitiver: Laufen die Tricks nicht gerade von alleine ab, genügt ein Tastendruck zur rechten Zeit. *sf*

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Sony/Mattel |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 60 Mark |
| GRAFIK | 51% |
| SOUND | 59% |

**Spielspaß 27%**

"Einkaufen macht so viel Spaß": Anspruchslose, aber professionelle Gehirnwäsche für angehende Blondinen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: N-Space, USA (www.n-space.com)

# Rugrats Studio Tour





Kindergerechte Schießübung: Mit Milchpistolen feuert Ihr auf Früchte und Luftballons.

Wenn die "Rugrats"-Windelpupser auf Tour gehen, gibt's zwangsweise Ärger. So auch diesmal: Dil, der Kleinste der Rasselbande, kommt bei einem Filmstudiobesuch abhanden. Um den Hosenmatz zu befreien, müsst Ihr Euch in knapp einem Dutzend Mini-Spielchen diverse Schlüssel erkämpfen. Mit den verbliebenen Baby-Helden besucht Ihr verschiedene Drehorte und schießt z.B. in der Westernstadt mit einer Milchpistole auf Früchte, sucht am Strand nach versteckten Schätzen oder spielt eine Partie Minigolf. Die Charaktere dirigiert Ihr via Digi-Pad oder Analog-Stick durch bunte, ruckelnde 3D-Landschaften. Unglückliche Kameraperspektiven bringen Euch dabei – trotz simplem Schwierigkeitsgrad – öfters in Bedrängnis. Die zahlreichen Minispiele scheinen auf den ersten Blick abwechslungsreich, langweilen dank ständiger Wiederholung trotzdem schnell. *os*

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | THQ |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 48% |
| SOUND | 52% |

**Spielspaß 42%**

Müde Ansammlung von Geschicklichkeitsspielen: Veraltete Ruckel-Optik und träge Kamera nerven.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

**ENTWICKLER:**
CODEMASTERS, ENGLAND
(WWW.CODEMASTERS.COM)

# Colin McRae Rally 2.0


Krise in Italien: Die Straßen in kleinen Bergdörfern sind häufig eng und überraschen mit rechtwinkligen Biegungen.

***Weniger ist mehr:** Wie der erste Teil protzt "Colin McRae Rally 2.0" nicht mit einem ausladenden Fuhrpark, sondern beschränkt sich auf wenige, aber dafür bekannte Fahrzeuge: Nur ein halbes Dutzend Vehikel ist von Beginn an wählbar, darunter natürlich der aktuelle McRae-Flitzer (Ford Focus) und dessen Vorgänger (Subaru Impreza). Die restlichen sechs Fahrzeuge müssen erst durch Erfolge im Rally-Modus freigespielt werden. Dann winkt. u.a. das Straßenmodell vom Mitsubishi Lancer.*

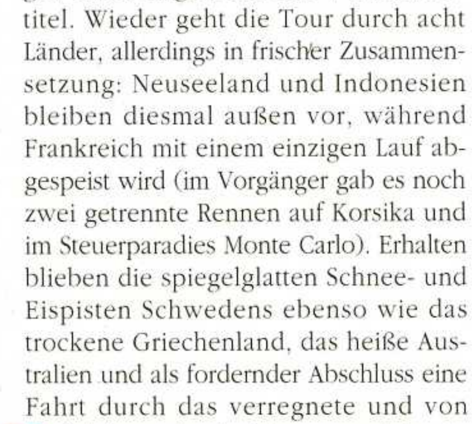

Das gibt Schrammen: Der zivile Lancer ist für ruppige Rallyfahrten nicht gerade ideal.


Hitze in Kenia: Der Übergang von staubigen Sandabschnitten auf geteerte Straßen erfordert blitzschnelles Umdenken.



Vor knapp zwei Jahren bewies Codemasters mit "Colin McRae Rally", dass jenseits der actionorientierten "Sega Rally"-Richtung auch realitätsnahe Offroad-Spiele konsolentauglich sind. Die Rennsportgemeinde stimmte begeistert zu und erkor die Wald- & Wiesen-Raserei zum Vorzeigetitel, den selbst "V-Rally 2" nicht vom Thron stoßen konnte. Statt schnell einen Nachfolger hinterher zu schieben, ließ sich das britische Entwicklerteam viel Zeit, um den Schotten auch beim zweiten Teil gebührend in Szene zu setzen.
Die lange Warterei hat ab Juni ein Ende, Rally-Fans steigen ein weiteres Mal zu Co-Pilot Nicky Grist ins Cockpit und wagen einen Angriff auf den Weltmeistertitel. Wieder geht die Tour durch acht Länder, allerdings in frischer Zusammensetzung: Neuseeland und Indonesien bleiben diesmal außen vor, während Frankreich mit einem einzigen Lauf abgespeist wird (im Vorgänger gab es noch zwei getrennte Rennen auf Korsika und im Steuerparadies Monte Carlo). Erhalten blieben die spiegelglatten Schnee- und Eispisten Schwedens ebenso wie das trockene Griechenland, das heiße Australien und als fordernder Abschluss eine Fahrt durch das verregnete und von Schlammabschnitten gezeichnete Großbritannien. Neu ins Programm rücken Finnland mit seinen kargen Landschaften sowie eine reine Teer-Rally in Italien und zum ersten Mal ein afrikanisches Land: Kenia vertritt den schwarzen Kontinent.
Das Hauptaugemerk liegt auch bei "Colin McRae Rally 2.0" auf Realitätsnähe: Wie gehabt tretet Ihr in den Wettbewerben (alternativ die komplette Meisterschaft oder eine einzelne Rally bzw. Etappe) indirekt gegen das fünfzehnköpfige Gegnerfeld an. Auf den nur selten für Hochgeschwindigkeit ausgebauten Kursen seid Ihr stets alleine, konkurrie-

Das australische Abendrot schimmert besonders heimelig: Die weiten Ebenen 'Down Under' stecken aber genauso voller Tücken wie die Rallys auf anderen Kontinenten.


Bei Arcade-Rennen zu zweit macht sich computergesteuerte Konkurrenz rar: Ihr habt die Piste für Euch alleine.

**EVOLUTION STATT REVOLUTION: Wer sich bei "Colin McRae Rally 2.0" ähnlich auffällige Änderungen versprochen hat wie bei der französischen Konkurrenz "V-Rally", wird leicht enttäuscht sein. Einzige echte Neuerung ist der Arcade-Modus, der aber als reines Bonus-Feature für zwischendurch zu sehen ist: Für mehr reicht die hektische Balgerei nicht, was etwas schade ist – eine Rennvariante nach "Sega Rally 2"-Art wäre witziger gewesen. Ansonsten hat sich Codemasters auf Detailverbesserungen konzentriert, die einwandfrei gelungen sind: Das Fahrverhalten ist noch eine Spur anspruchsvoller, ohne gezielten Handbremseneinsatz seht Ihr in höheren Spielstufen kein Land. Die Automodelle schlagen trotz teilweise etwas grober Texturen die gesamte Konkurrenz. Rauscht Ihr über Wiesen und Geröll, spritzt unter Euren Reifen Gras und Kies weg. Schattenseite der Detailspielereien ist jedoch, dass diesmal Pop-Ups sichtbarer sind und die Bildrate (besonders auffällig im Splitscreen) nicht das Niveau des Vorgängers erreicht – zum Glück halten sich die Nachteile jedoch in so engen Grenzen, dass ich "Colin 2.0" jedem Rally-Fan bedenkenlos ans Herz lege.**


**Ulrich Steppberger**


Hoppla: Tretet Ihr im Splitscreen zu einer normalen Rally an, fahrt Ihr unabhängig und könnt Euch nicht ins Gehege kommen.



Rempelei ist Trumpf in den Arcade-Rennen: Mit sechs Fahrzeugen auf der Piste kommt es laufend zu blechmordenden Karambolagen.



Die vereisten Pisten von Schweden sind im Schneesturm besonders biestig zu fahren.

Schaut bei anstehenden Nachtrennen unbedingt darauf, dass Eure Lichtanlage funktioniert, sonst wird's arg dunkel.

Typisch britisch: Das Sauwetter auf der Insel macht Euch das Leben schwer.

rende Fahrzeuge trefft Ihr folgerichtig keine an. Alleine Euer Co-Pilot ist dabei und informiert Euch genau über den Pistenverlauf (mehr dazu im Kasten 'Zeichensprache'), damit Ihr Euch auf die Beherrschung des Fahrzeugs konzentrieren könnt: Unüberlegte Bleifüße haben ein Abonnement auf die hinteren Plätze, Spitzenpositionen sind für Lenker mit dosiertem Gaseinsatz und geschicktem Umgang mit Hand- und normaler Bremse reserviert.
Nur der unkomplizierte Kampf gegen die Uhr zählt: Wer am Ende die geringste Gesamtzeit vorweist, darf den Sieger-Sekt kosten. Verfehlt Ihr dagegen einen Platz unter den ersten Sechs, ist Eure WM-Karriere schon wieder vorbei. Eine Ausnahme von der Regel bilden alleine die Schlussetappen jeder zweiten Rally – bei diesen 'Super Special Stages' tretet Ihr auf einem Rundkurs gegen einen unmittelbaren Konkurrenten an, der allerdings versetzt zu Euch startet, sodass Ihr Euch nie begegnet. Geht Ihr aus diesem Duell siegreich hervor, winken Belohnungen wie neue Cheats und Automobile. Um Euch für diese Herausforderung fit zu machen, steht praktischerweise eine Wettkampf-Option zur Wahl, mit der ihr bereits erfahrene Stages auch außerhalb einer Rally übt.
Für einen Schuss Action und Abwechslung spendierte Codemasters außerdem den 'Arcade'-Modus. Hier geht es (komplett mit treibender Hintergrundmusik) auf acht eigens dafür konstruierten Pisten rund: Ihr kabbelt Euch mit fünf aggressiven Computerfahrern in klassischer Rennspiel-Manier – wer hier als erstes nach mehreren Runden die Ziellinie überquert, ist folgerichtig der Sieger.
"Colin McRae Rally 2.0" wuchert mit seiner Streckenzahl: Jedes Land umfasst zehn Etappen, die Ihr allerdings großteils erst erspielen müsst. Wer in der Anfänger-Einstellung die Gegner abhängt, kommt nämlich nur in den Genuss der ersten vier Abschnitte, die letzten beiden sind erfolgreichen Profis vorbehalten. Je nach Schwierigkeitsgrad kämpft Ihr zudem mit unterschiedlichen Wetterbedingungen: Während Euch Trockenheit bei

## Wer manuell

***schaltet, will genau wissen, wie der Motor dreht: Passt Euch der modern gestylte digitale Drehzahlmesser rechts unten auf den Armaturen nicht, schafft ein Sprung ins Pausemenü Abhilfe: Hier lassen sich nicht nur die restlichen Anzeigen ein- und ausblenden, auch ein traditioneller analoger Anzeiger steht zur Wahl. Noch mehr Einstellmöglichkeiten findet Ihr in Sachen Perspektive: Neben den fix vorgegebenen Ansichten ist eine frei konfigurierbar und lässt Euch z.B. den Abstand zum Auto und die Kamerahöhe ändern.***

**AUF DEN ERSTEN BLICK WAR DIE ENTTÄUSCHUNG GROSS: Grobe Pop-Ups, schwankende Bildrate und deutlich langsamerer Zweispieler-Modus – haben die Entwickler den technischen Fortschritt verpennt? Doch nach einiger Spielzeit beruhigt sich das aufgebrachte Gemüt, und Ihr lernt die Detailverbesserungen schätzen. Das noch ausgefeiltere und äußerst anspruchsvolle Fahrverhalten wird Einsteigern zwar Probleme bescheren, dafür brechen "Colin McRae"-Fans beim gefühlvollen Kurvenschleudern in Freudentränen aus. Auch die Optik steigert sich mit jedem Austragungsort und fasziniert mit coolem Sonneneffekt und realistischem Schadensmodell, bei dem sogar der demolierte Kofferraumdeckel auf- und zuklappt. Der rucklige Arcade-Modus dagegen ist mit Grafikbugs und fehlenden Details ein Trauerspiel.**



**Oliver Schultes**

## Zeichensprache

**FRISCH IN TEIL 2: Bei den Anweisungen Eures Co-Piloten ist eine Neuorientierung angesagt, denn das übliche System wird nicht mehr verwendet. Stattdessen sind die Wegbeschreibungen jetzt in dem Stil gehalten, den Colin McRae und Nicky Grist im echten Leben anwenden. Kurven werden weiterhin mit Zahlen angesagt, allerdings gilt nun eine andere Regel: Je höher die Ziffer, desto schneller lässt sich die Biegung durchrasen. Eine Sechs entspricht nur einer minimalen Biegung, während eine Zwei bereits kräftigen Bremseinsatz erfordert und nur noch von Haarnadelkurven übertroffen wird. Außerdem versorgt Euch der Beifahrer jetzt mit etwas mehr Details über Sprünge sowie Hindernisse und kündigt zur besseren Orientierung meistens die Entfernung der nächsten Biegung an.**

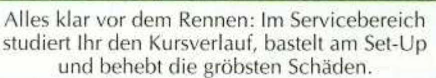


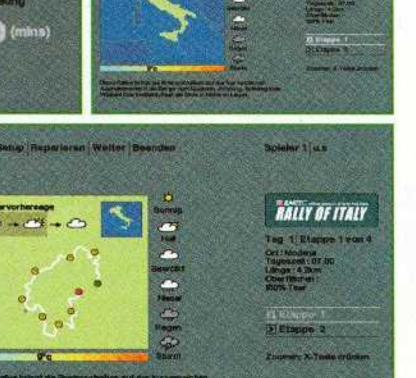











Alles klar vor dem Rennen: Im Servicebereich studiert Ihr den Kursverlauf, bastelt am Set-Up und behebt die gröbsten Schäden.



Von den Innenansichten die optisch schönste, aber gleichzeitig auch die unpraktischste: Der Blick durch die Augen des Fahrers.

*Gespeichert* **werden bei "Colin McRae Rally 2.0" drei verschiedene Daten: Während Optionen und herausgespielte Secrets einen Block auf der Memory Card benötigen, könnt Ihr vier Spielstände eigens sichern. Ebenfalls getrennt abgelegt werden die Daten Eures Fahrerprofils: Dazu zählen neben Euren persönlichen Bestzeiten vor allem Rennerfolge, die Ihr auf einem Statusbildschirm bewundert. Nicht verwaltet werden im Gegensatz zu "V-Rally 2" unwichtige, aber amüsante Details wie gefahrene Kilometer.**

Der Weg zum Triumph ist weit: Immerhin strahlen fast alle bisherigen Pokale in Gold.

# RALLYWAHN

## OFFROAD-VERGLEICH

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Titel | Colin McRae Rally 2.0 | Colin McRae Rally | V-Rally 2 | Sega Rally 2 |
| System | Playstation | Playstation | PS, DC | Dreamcast |
| Veröffentlichung | 2000 | 1998 | 1999/2000 | 1999 |
| **FEATURES** | | | | |
| Strecken | 85+8 | 48+4 | 92 | 15+ |
| Anzahl Autos | 6+6 | 8+4 | 17+10 | 20 |
| Auto-Werkstatt | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 'Echter' Rally-Modus | Ja | Ja | Ja | Nein |
| Arcade-Modus | Ja | Nein | Ja | Ja |
| Streckeneditor | Nein | Nein | Ja | Nein |
| **WERTUNG** | | | | |
| **MEHRSPIELER** | | | | |
| Splitscreen | Ja (2) | Ja (2) | Ja (2/4) | Ja (2) |
| Grafikeindruck | Meist flüssig | Flüssig | Flüssig | Meist flüssig |
| Link-Modus | Nein | Nein | Nein | Nein |
| **WERTUNG** | | | | |
| **TECHNIK** | | | | |
| Konstante Bildrate | Nein | Ja | Ja (nur DC) | Nein |
| Pop-Up erkennbar | Ja, etwas | Ja, etwas | Ja, etwas | Ja, etwas |
| Geschwindigkeit | Mittel | Mittel | Mittel bis hoch | Mittel bis hoch |
| Beifahrer-Kommentar | Sehr detailliert | Sehr detailliert | Grob abgestuft | Grob abgestuft |
| **WERTUNG** | | | | |
| **STEUERUNG** | | | | |
| Digital-Steuerung | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| Analog-Steuerung | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| Finessen für Profis | Ja, viele | Ja, viele | Ja | Ja |
| **WERTUNG** | | | | |
| **FAZIT** | | | | |
| | Mehr Kurse und Details, kleine Rückschläge in der Bildrate: Für Rally-Fans auf jeden Fall ein Kauf. | Oldie but Goldie: Auch nach zwei Jahren immer noch herausragende Offroad-Simulation. | Spitzengrafik, endlos Strecken und genialer Editor: Raser-Pflicht, besonders auf dem Dreamcast. | Hervorragende Automatenumsetzung, leider von Slowdowns und fehlenden 60 Hz geplagt. |

strahlender Sonne vor keine Schwierigkeiten stellt, strapazieren Schneefall, Regenschauer und Stürme das Material ebenso wie Eure Fahrkunst – ganz besonders, wenn zudem eine Nachtfahrt ansteht.

Wegweisend für den Erfolg sind Eure Abstimmungskünste. Zu Beginn und danach alle zwei Etappen macht Ihr einen Abstecher ins Fahrerlager: Hier studiert Ihr Kursverlauf und Wetterbedingungen der bevorstehenden Abschnitte, präpariert Euer Fahrzeug und behebt Materialschäden, die sich auch optisch bemerkbar machen: Behandelt Ihr Euer Gefährt zu ruppig und mutet ihm laufend Vollkontakt mit Bäumen und Mauern zu, tauchen schnell Blessuren wie zerbrochene Lichter und Fensterscheiben auf, aber auch sichtbare Dellen im Blech oder abgerissene Spoiler. Im Vergleich zum Vorgänger habt Ihr auf deutlich mehr Komponenten Einfluss, aber bei




Finnische Ebene: Meistens fahrt Ihr allerdings durch enge Waldstücke, in denen schon ein kleiner Schlenker zum Crash führt.




Prima zum Analysieren: Nach einer Etappe wird Eure mehr oder weniger erfolgreiche Fahrt komplett wiederholt.

Reparaturen auch mehr mit der Zeit zu kämpfen: Elf verschiedene Elemente wie Getriebe, Karosserie, Lenkung oder Elektrik wollen gewartet werden; ein Schadensbalken gibt Auskunft, zu wieviel Prozent ein Teil beschädigt ist. Dabei gilt es abzuwägen, welche Macke Ihr behebt, denn eine Reparatur dauert diesmal immer gleich lange, egal wie groß der Defekt ist.

Tretet Ihr mit Freunden an, steht ein Splitscreen (horizontal oder vertikal) zur Verfügung. Erfreulicherweise sind mit Ausnahme des Zeitrennens alle Spielvarianten wählbar: Bei den Rallys kommt Ihr Euch nicht ins Gehege, auf der Jagd nach Sekundenbruchteilen muss also kein Teilnehmer eine verhängnisvolle Kollision mit dem anderen fürchten. Anders sieht es im 'Arcade'-Modus aus: Der Rest vom Feld nimmt sich zwar eine Auszeit, dafür dürft Ihr Euch gegenseitig nach Lust und Laune mit Blechkontakt von der Piste drängeln. *us*







Du fährst mir nicht weg: Die Super-Special-Stage in Japan ist die einzige Strecke, die nur im 'Herausforderungs'-Duellmodus spielbar ist.



ANDERE VERSIONEN

Eine Dreamcast-Umsetzungen erscheint im Lauf des Jahres. Den Test zum Vorgänger "Colin McRae Rally" (Spielspaß 90%) findet Ihr in MAN!AC 7/98.

ENTWICKLER:
INFOGRAMES NORTH AMERICA, USA
(WWW.INFOGRAMES.COM)

# 4x4 World Trophy




Duell in Ägypten: Der ungewohnt gradlinige Kursverlauf in der heißen Wüstenlandschaft macht Überholmanöver leichter.



Statt wie in den USA als "Test Drive Off-Road 3" veröffentlicht zu werden, erscheint die neue Geländewagen-Raserei von Infogrames North America (ehemals Accolade) als "4x4 World Trophy" ohne das alte "Test Drive"-Anhängsel.
Insgesamt 27 Wind&Wetter-Wägen sind erspielbar, neben wendigen Buggies u.a. Panzerwägen und verschiedene Hummer-Modelle. Dabei ist die Spitzengeschwindigkeit zweitrangig, vor allem kommt es auf gute Federung und stabile Karosserien an – wieso, das wird Euch beim Befahren der elf Strecken rund um die Welt (aufgeteilt in Rundkurse und Etappenrennen) schnell klar: Breite Abschnitte für Bleifußfetischisten sind Mangelware, statt dessen holpert Ihr über unebenes sowie unwegsames Gelände und Sanddünen oder durch matschige Sumpflandschaften. Auch steile Anstiege und Gefälle sind zu bezwingen.
Neben einem normalen Rennen gegen vier Computergegner wagt Ihr Euch an die Welt-Tour: In drei Serien erspielt Ihr Euch durch gute Platzierungen Geld für Ausrüstungsteile wie Motor und Getriebe sowie die Qualifikation zur nächsten Runde. Auch ein Splitscreen (horizontal und vertikal) findet sich wieder ein, bei Zweispieler-Rennen verzichten allerdings andere Fahrzeuge auf den Start. *us*

***NEUER NAME, KEIN NEUES GLÜCK:** Die "Test Drive Off-Road"-Serie ist leider nicht in Würde gealtert. Zwar bietet der dritte Teil einige Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger wie Splitscreen (allerdings mit schlechter Bildrate) und trotz Grobpixeligkeit und Hang zur Unübersichtlichkeit halbwegs ansprechende Optik, doch die großen Kritikpunkte blieben: Die mageren Spielmodi reizen kaum, auch die Fahrzeuge sind durch Ihr bockiges Lenkverhalten wenig interessant. Die schwammige Steuerung lässt Euch nur ungenügend Kontrolle über die Boliden, während die Gegner entweder selten dämlich oder fast fehlerlos sind. Schade, denn die Szenarien wie das eingeschneite New York oder ein Rennen mitten durch aztekische Pyramiden haben durchaus ihren Reiz.*



**Ulrich Steppberger**

| HERSTELLER | Infogrames |
|---|---|
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 70 Mark |
| GRAFIK | 57% |
| SOUND | 49% |

**Spielspaß 54%**

**Grobschlächtige Off-Road-Raserei: Interessante Kurse wiegen die schwammige Steuerung nur bedingt auf.**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Den Test der Game-Boy-Color-Version findet Ihr in diesem Heft. Der Vorgänger "Test Drive 4x4" wurde in MAN!AC 2/99 getestet (Abwertung auf 52% Spielspaß).

ENTWICKLER:
DIGITAL ILLUSIONS, SCHWEDEN
(WWW.RALLYMASTERS.COM)

# Rally Masters




Da weint sogar der Himmel: Die "Rally Masters"-Duelle gehen meistens im Grafikchaos unter.



"Rally Masters" geht neue Wege: Nicht die einsame Jagd nach Spitzenzeiten steht im Mittelpunkt, sondern das Duell im Stil des 'Race of Champions'. Dabei treten zwei Piloten in identischen Fahrzeugen (15 Modelle stehen zur Wahl) gegeneinander an, der Verlierer kann sich also nicht auf das Material hinausreden – alleine das fahrerische Können entscheidet.
Die rund 40 Pisten in traditionellen Rally-Szenarien wie Indonesien, England oder Schweden sind in mehrere Kategorien aufgeteilt: Die 'Special Stages' bezeichnen Rundkurse, in denen die Autos allerdings an verschiedenen Stellen starten. Bei normalen Start/Ziel-Parcours beginnen die Rangeleien ebenso wie auf Etappenrennen bereits auf den ersten Metern, da hier beide Kontrahenten nebeneinander losfahren.
Eure 30 Gegner sind dank reichhaltiger Lizenzen neben aktuellen Piloten wie Colin McRae und Ari Vatanen längst pensionierte Rally-Idole, darunter Walter Röhrl. Neben Showrennen (auch zu zweit im Splitscreen) tretet Ihr in drei Klassen bei Wettbewerben im KO-System an oder fahrt zur Abwechslung eine 'klassische' Rally auf Zeit. Zur besseren Orientierung habt Ihr hier einen wegweisenden Co-Piloten dabei. *us*

***IGITT:** Welcher Teufel hat nur Digital Illusions geritten? Vor Jahren zauberten die Schweden mit "Motorhead" ein grafisch edles Rennspiel hervor, jetzt verschrecken sie uns mit einer solchen Optik-Katastrophe. An allen Ecken und Enden blitzt, wabert und poppt es, die Fahrzeugmodelle rangieren zwischen mäßig und saumäßig (z.B. der Buggy) – alleine die erträgliche Bildrate im Splitscreen stimmt etwas gnädiger. Die Duell-Idee wiederum ist ganz nett, auch wenn die Lizenzpiloten eigentlich gar nichts bringen – selbst die Biografien sind ausgesprochen lieblos hingeklatscht. Spielspaß will im Rennen kaum aufkommen, da auch die verkorkste Steuerung wenig zur Rettung beiträgt: Eure Boliden schlittern fahrig über den Boden, mit echten Rallyflitzern hat das wenig zu tun.*



**Ulrich Steppberger**

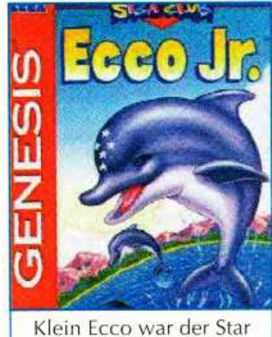



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

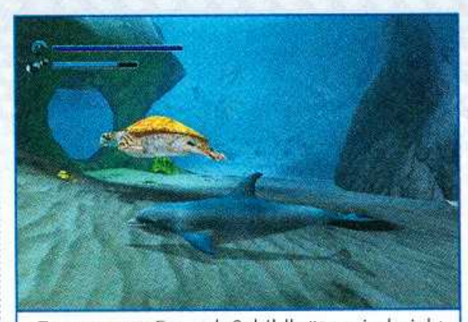
ENTWICKLER: APPALOOSA INTERACTIVE, UNGARN (WWW.APPALOOSACORP.COM)

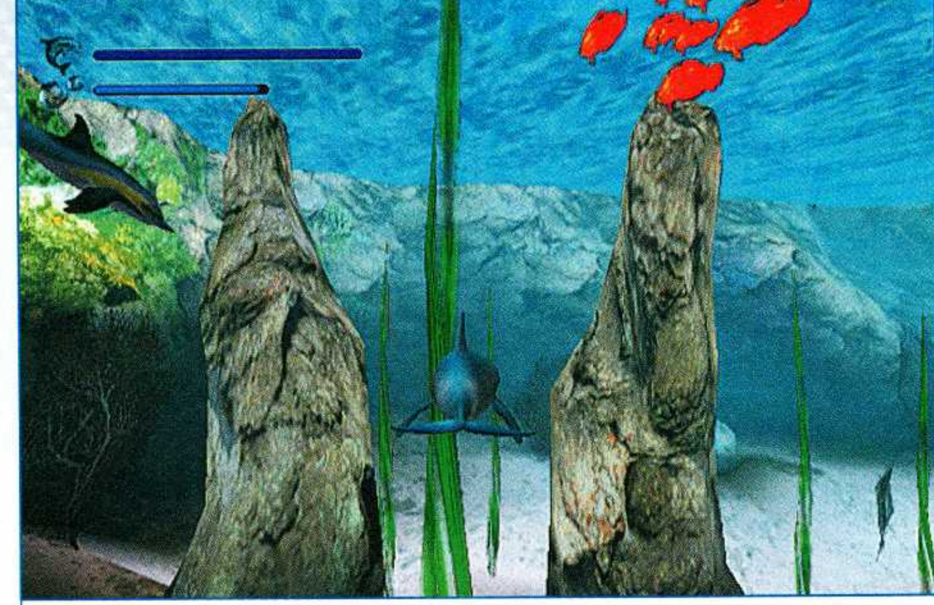
# Ecco the Dolphin Defender of the Future

***Bereits zwei Mal** durften Konsolenspieler in die Rolle des klugen Delphins schlüpfen. "Ecco the Dolphin" wurde 1992 für Segas Mega Drive veröffentlicht und avancierte mit über einer Million verkaufter Einheiten zum Überraschungserfolg. Auch das Original bot eine Mixtur aus Action, Geschicklichkeitsprüfungen und Rätseln, allerdings wurde das Spielgeschehen noch in 2D dargestellt. Zwei Jahre später erschien der Nachfolger "Ecco 2: The Tides of Time", auch Mega-CD-Versionen der beiden Titel folgten. In "Ecco jr.: Great Ocean Treasure Hunt" für Mega Drive wurde die Delphin-Thematik zudem als Lernspiel verwurstet.*



Klein Ecco war der Star eines Lernspiels


Gepanzerter Freund: Schildkröten sind nicht besonders gesprächig. Dafür folgen sie Euch, wenn Ihr ein spezielles Lied trällert.


Rennen unter Wasser: Als Nebenaufgabe müsst Ihr bei einem Wettschwimmen gegen Artgenossen antreten (links oben). Sobald Ihr Euch einen roten Fisch schnappt, geht's los.

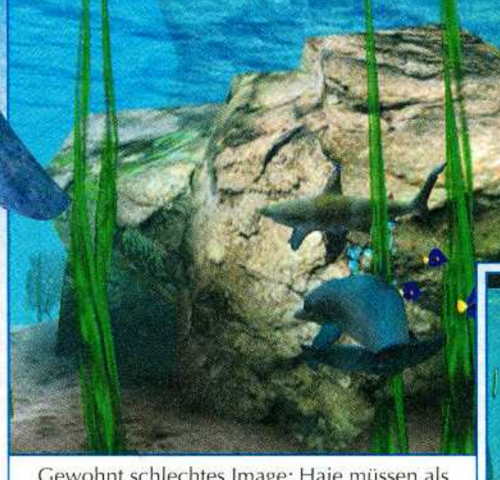
Fünf lange Jahre blieb Segas einzigartiger Videospielheld auf Tauchstation – nun feiert Delphin Ecco auf dem Dreamcast sein feuchtfröhliches Comeback. In 36 Leveln erwartet den sympathischen Tümmler keine geringere Aufgabe, als die Welt zu retten und bösartige Aliens ins All zurück zu komplementieren. Die haben nämlich, angeekelt vom terrestrischen Frieden und dem harmonischen Zusammenleben zwischen Mensch und Meeressäuger, durch Verbiegen des Raum/Zeit-Kontinuums die Erde ins Chaos gestürzt. Und nur Eccos respektive Euer Intellekt kann die Welt wieder ins rechte Lot bringen.

Eine gehörige Portion Hirn ist denn auch die Grundvoraussetzung für Euer Fortkommen in den riesigen Unterwasserwelten – kombiniert mit einer Menge Geduld. Denn nicht nur Schalterrätsel und mechanische Puzzles stehen zwischen Euch und dem Showdown, oft seid Ihr ewig auf der Suche nach einer versteckten Passage bzw. einer Kleinigkeit, die Euch das Verlassen des Levels ermöglicht. Dafür müsst Ihr nicht übertrieben geschickt im Umgang mit dem Pad sein: Dank der einfachen wie effektiven Steuerung habt Ihr schon nach wenigen Minuten volle Kontrolle über den Delphin. Mit einer Taste schlagt Ihr die Schwanzflosse, eine zweite nutzt Ihr, um den Körper pfeilschnell nach vorne schießen zu lassen. Auf diese Weise entkommt Ihr nicht nur blutrünstigen Verfolgern wie Haien oder Muränen. Saust Ihr durch einen Fischschwarm, so schnappt und verschlingt Ecco die schuppige Beute. Doch es sind nicht alles essentielle Aminosäuren, die Euch auf diese Weise zwischen die Kiefer kommen. Schnappt Ihr einen stacheligen Kugelfisch, verliert Ihr unter schmerzerfülltem Quieken Lebensenergie, eine Qualle verdammt Euch gar zum schleichenden Gifttod. Da hilft nur ein Antidot-Fisch, den Ihr Euch schleunigst einverleiben solltet – wohl bekomm's.

Aus der tropischen Unterwasser-Fauna rekrutiert sich aber nicht nur Feind oder Futter. Vor allem die anderen Säuger dienen als Tipp- und Auftraggeber, durch die Ihr in der Geschichte vorankommt. So rettet Ihr ein Walbaby aus einem Geröllhaufen, wofür sich dessen Mutter mit dem Freiräumen einer Felsspalte bedankt. Oder Ihr fangt für einen Artgenossen einen besonders hübschen Fisch, um im Gegenzug ein Lied von ihm zu lernen. Durch die Delphin-Weisen, die Ihr im Lauf des Spiels in Euer Repertoire aufnehmt, könnt Ihr z.B. Haifische verwirren, Mantas hypnotisieren oder Fischschwärme an Euch binden. Diese dienen wiederum als Ablenkmanöver für beißfreudige Höhlenaale oder, so Ihr Euch mit einer Horde Leuchtfische umgebt, als organische Lichtspender in düsteren Katakomben. Über die hochfrequenten Schallwellen kommuniziert Ihr aber nicht


Wunderbare Welten: Auch über Wasser fasziniert die Grafik. Wagt des öfteren einen Sprung in die Luft!


In den unterirdischen Stufen haltet Ihr stets nach Luft (links) und Licht Ausschau


Gewohnt schlechtes Image: Haie müssen als beißwütige Bösewichte herhalten.

BRING MIR DIE FÜNF MÄCHTIGEN JUWELEN. MIT DEREN ENERGIE KANN ICH MICH SELBST, DAS TOR, REGENERIEREN UND DIE ERDE VON ALLEM FEINDLICHEN BEFREIEN.

Tiefgründige Gespräche: Die Hinweise und Missionsziele sind selten so deutlich formuliert wie oben.


Kristall voraus: Die Klunker dienen als Sammelobjekte oder Kommunikationspartner.

nur mit anderen Tieren, geheimnisvolle Kristalle, die hie und da im Wasser treiben, reagieren auf Euren fragenden Ruf. Die weisen Edelsteine geben poetische bis kryptische Hinweise auf zu erfüllende Aufgaben und versorgen Euch mit Tipps, die allerdings oft mehr verwirren als weiter helfen.
Zur Lösung eines Puzzles oder um den Weg aus einem Tümpel zu finden, benötigt Ihr des öfteren eine zweite Sorte Kristalle: Die Macht-Steine. Sammelt Ihr einen der treibenden Hexaeder, so werdet Ihr kurzfristig mit höherem Atemvolumen, mehr Lebensenergie, Unsichtbarkeit, größeren Körperkräften oder einem zerstörerischen Sonar ausgestattet. So könnt Ihr z.B. gegen Strömungen schwimmen, die Euch sonst den Zugang zu einem Gang verwehren, oder eine Felsblockade beiseite sprengen. Mit dem sogenannten Vitalit findet Ihr eine weitere Sorte Kristalle, die Eure Lebensleiste dauerhaft verlängern. Doch nicht nur auf die Energie solltet Ihr stets ein waches Auge haben, auch Euer Luftvorrat will beachtet werden. Lebensnotwendigen Sauerstoff nehmt Ihr entweder an der Wasseroberfläche oder, wenn Ihr Euch in verwinkelten Höhlensystemen tief unter der Erde befindet, aus blubbernden Erdspalten auf.
Die oft riesigen Szenerien entführen Euch mit flotter und herrlich texturierter Optik in Unterwasserwelten, wie sie sonst nur Tauchern vorbehalten sind. Algen wanken in sanfter Strömung, an Plankton und kleinen Krebstierchen brechen sich Sonnenstrahlen, Felsen sind verkrustet von bunten Korallen und eine Unmenge Getier zieht seine Bahnen durch das salzige Nass. Unter Wasser müsst Ihr selbst auf feine Lens-Flare-Effekte nicht verzichten. Die voreingestellte Kamera-Perspektive bietet Euch meist ausreichend Übersicht, via Steuerkreuz und Schultertasten dürft Ihr zusätzlich den Blickwinkel an die jeweilige Situation anpassen. Dank eines Nebelsystems, das in der unterseeischen Szenerie von "Ecco the Dolphin" eher natürlich wirkt als stört, halten sich Einbrüche der Bildrate in Grenzen – nur bei arger Belastung der CPU durch eine Vielzahl Objekte oder wirbelnden Schlamm kommt es zu kleinen Ruckern. Die 3D-Grafikroutinen werden auch zur Darstellung der zahlreichlich Zwischensequenzen genutzt. Nur zwei 'Filmbalken' deuten darauf hin, dass Ihr im Augenblick zum Zusehen verdammt seid und nicht eingreifen könnt.
Damit Ihr anspruchsvolle Geschicklichkeitspassagen oder die Wegsuche in einem verwirrenden Labyrinth nicht bis zum Erbrechen wiederholen müsst, gehen die Entwickler sehr großzügig mit Speicherpunkten um. Neben dem generellen VM-Zugriff zwischen den Leveln bedient sich Euer Dreamcast erfreulich häufig, selbstständig und unmerklich der Memory-Karte. *sf*


'Ecco: Defender of the past'? In einigen Retro-Leveln irrt Ihr wie zu seligen Mega-Drive-Zeiten durch 2D-Labyrinthe.

**FASZINIEREND UND FRUSTRIEREND! Der Auftritt, den Appaloosa Interactive seinem 2D-erprobten Videospielhelden auf dem Dreamcast gönnt, ist einer Highend-Konsole wahrlich würdig. Mit dem Abtauchen in die Tiefen des Ozeans gelangt Ihr in ein fantastisch gezeichnetes und animiertes Ökosystem, das Ihr hautnaher wohl nur durch eine Taucherbrille zu Gesicht bekommt. Auch die Bewegungen von Ecco und all den anderen Meeresbewohnern beeindrucken durch ihre Flüssigkeit und Realitätsnähe, so dass man allein deshalb zum Pad greift, um ein bisschen mit dem Delphin herumzutollen und die Gegend zu bestaunen. Die Genialität der Entwickler bei der Ausgestaltung des Tümmler-Tummelplatzes steht allerdings in keinem Verhältnis zum durchwachsenen Design des Spielprinzips. Eccos Abenteuer krankt gehörig an der abstrusen Geschichte, den schweren Rätseln und der Unübersichtlichkeit der Spielfläche. Zusammen mit den verklausulierten Hinweisen (die nicht mal ein Berufs-Esoteriker im Tiefenrausch kapieren würde) planscht Ihr zu oft planlos und frustriert durch die Gegend. Wer sich auf "Ecco" einlässt, wird trotzdem mit dem etwas anderen Spielerlebnis belohnt.**


**Stephan Freundorfer**


So hübsch sie auch sind, hütet Euch vor den Quallen (links). Der Wasserfall ist dagegen völlig gefahrfrei zu bewundern.

## Die abstrakte

***und komplexe Geschichte hinter "Ecco" (erdacht vom amerikanischen SciFi-Autor David Brin) erschließt sich dem Spieler nur langsam. Die einzigen Anhaltspunkte, warum Ihr überhaupt in der Rolle des Ecco die Welt zu retten habt, bezieht Ihr aus einem kurzen Intro zu Anfang des Spiels. Den Rest der Geschichte reimt Ihr Euch mit Müh und Not während der feuchten Odyssee zusammen.***






Die Intro-Sequenz erzählt von der Eroberung des Alls durch die Mensch-Delphin-Population. Deutsche Untertitel übersetzen die englische Sprachausgabe.




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# Ronaldo V-Football

**ENTWICKLER:**
PAM, Frankreich
(www.infogrames.de)

***Superstar Ronaldo** verhält sich auf dem grünen Rasen oft wie ein verspieltes Kind – kein Wunder, dass der 23-jährige auch gerne an der Konsole zockt: „Ich spiele vor allem Fußball-Simulationen, aber auch Ego-Shooter haben es mir angetan". Auf die Frage, wie realistisch er als Polygon-Sportler simuliert wird, antwortete er in einem Interview: „Bei manchen Spielen kann ich Dinge machen, die ich in Wirklichkeit noch nicht geschafft habe. Zum Beispiel habe ich noch nie ein Fallrückzieher-Tor erzielt." Ronaldo fehlt seinem Arbeitgeber Inter Mailand seit längerer Zeit wegen Verletzung. Bei seinem Comeback-Versuch vor einigen Wochen zog sich der Brasilianer erneut eine schwere Blessur zu, seine sportliche Zukunft ist ungewiss.*



Dass „Ronaldo V-Football" zeitgleich mit dem Start des diesjährigen Fußballgroßereignisses Euro 2000 in die Läden kommt, ist eher Zufall. Denn im Mittelpunkt von Infogrames' Leder-Epos steht nicht der 'alte Kontinent', sondern das Team des viermaligen Weltmeisters Brasilien samt seines titelgebenden, zur Zeit aber verletzten Superstars Ronaldo. In Intro und Menüführung regieren südamerikanische Rhythmen (z.B. ein Remix von „Samba de Janeiro") und die gelb-grünen Traditionsfarben der Mannen vom Zuckerhut. Weil zu einem Fußballspiel aber immer zwei Teams gehören, hat Infogrames über 60 weitere Nationalmannschaften aus allen Kontinenten mit Original-Namen engagiert. Ärgerlich: Ausgerechnet für Deutschland laufen Inkognito-Spieler aufs Feld – wie bei „UEFA Striker" aus rechtlichen Gründen.

Das Hauptmenü ist prall gefüllt: Interessant sind vor allem der 'V-Football Pokal' (das Pendant zur Weltmeisterschaft), der Arcade-Cup (KO-Modus mit 16 Teams) sowie der 'Härtetest', in dem Ihr Euch Spiel für Spiel eine Rangliste nach oben kämpft. Pokalwettbewerbe und Ligen nach Euren Regeln dürft Ihr ebenfalls basteln. Bei Strategie und Taktik beschränkte sich Entwickler PAM auf das Notwendigste (siehe Bild rechts). Auch die Steuerung bietet weder eine Vielzahl an Kabinettstückchen, noch gern gesehene Schmankerl wie das Icon-Passing. Passen, lupfen, schießen, grätschen, sprinten – das war's. Fast, denn immerhin spielt Ihr mit den Schultertasten einen tödlichen Pass oder dreht Euch schick um die eigene Achse.

Die 15 Spielstätten sind bekannten Arenen wie dem Berliner Olympiastadion oder dem Maracana-Stadion in Rio de Janeiro nachempfunden. Mangels Lizenz erkennen allerdings nur Fußball-Experten die 'Freudenhäuser' auf Anhieb. Weitere Optionen betreffen u.a. Spieldauer, Wetter und Kameraführung. Freunde des guten Überblicks schalten einen Spieler-Radar zu. Sympathisch: Für jeden Spielmodus dürft Ihr die Optionen separat einstellen und speichern.

Das Kommentatorenpaar kommt vom Champions-League-Sender tm3: Neben Reporter-Oldie Günter-Peter Ploog gibt der Ex-Lauterer Stefan Kuntz seine Fußball-Weisheiten zum Besten. Geht Euch das Geplapper der beiden auf den Wecker (was definitiv passieren wird), dürft Ihr Euch auch von enthusiastischem Kommentatoren-Geschrei auf Spanisch, Portugisisch oder Italienisch in Stimmung versetzen lassen. *ts*



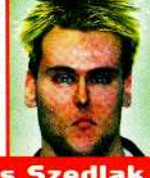

Auf dem Standbild sieht "Ronaldo" zwar besser aus als das hauseigene "UEFA Striker", dafür schwankt die Bildrate – und das stört.




ECKSTOSS

Hübsch: Südländische Begeisterung und explodierende Feuerwerkskörper bringen Stimmung in die Bude.

**VON INFOGRAMES' RONALDO-REMINISZENZ hätte ich mir ein Fußball-Spektakel mit Tricks, Kabinettstückchen und Toren am laufenden Band gewünscht. Doch Entwickler PAM verfolgte offensichtlich andere Pläne und fiel bei dem Versuch, eine anspruchsvolle Simulation der 'wichtigsten Nebensache der Welt' zu basteln, auf die Nase. Denn „Ronaldo V-Football" ist der Konkurrenz in Spieldynamik, Steuerungsvielfalt und Realitätsnähe meilenweit unterlegen. Vieles wirkt unfertig und unausgereift: Der Torhüter greift auf allen drei Schwierigkeitsgraden bei simplen Schüssen daneben, der Schiri zeigt fast bei jedem Foul Rot und bittet trotz Großchance zum Pausentee. Der Spielspaß wird auch durch die abgehakten Bewegungen und eine zeitliche Verzögerung vor einem Schuss beeinträchtigt. Technisch gibt „Ronaldo" ebenfalls Anlass zur Kritik, erreicht es beim Grafikruckeln doch fast EA Sports' „FIFA/Euro"-Niveau. Allerdings sind die Spieler durchaus detailliert und teils liebevoll animiert. Dies trifft auf den lächerlichen Kommentar leider nicht zu, der eher zum Köln Comedy Festival passt. "Ronaldo V-Football" ist zwar keine Katastrophe, muss sich der Konkurrenz aber deutlich geschlagen geben.**



**Thomas Szedlak**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Infogrames |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 60% |
| Spielspaß | 62% |

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Ronaldo V-Football

**Unausgereiftes Fußballspiel, bei dem Ruckelgrafik und Hakelbewegungen den Spielpaß hemmen.**





Nett: Die Brasilianer halten sich beim Einmarsch an den Händen (links) und Ronaldo feiert wie ein Südländer.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
EDEN STUDIOS, FRANKREICH
(WWW.INFOGRAMES.DE)

# V-Rally 2

Knapp ein Jahr nach dem Playstation-Kracher "V-Rally 2" dürfen Dreamcast-Piloten mit Überrollbügel durch die Pampa preschen. Mit insgesamt 27 Rally-Boliden (inklusive Bonus-Autos) tobt Ihr Euch in vier Spielmodi aus.



Die Helmkamera ist mehr ein Gag denn eine Alternative – das eng begrenzte Sichtfeld schränkt die Übersicht zu sehr ein.

Neben den obligatorischen 'Arcade'- und 'Time Attack'-Varianten stehen mit 'V-Rally Pokal' sowie 'Rally Championship' zwei schweißtreibende Meisterschaften zur Wahl. Dabei rast Ihr entweder alleine (wie bei "Colin McRae Rally") oder mit drei weiteren Konkurrenten über knapp 90 Strecken, die Euch mit kurvigen Schlammabschnitten, buckligen Wüstenpisten und verschneiten Waldlandschaften fordern. Wechselnde Wetterbedingungen und spektakuläre Nachtfahrten erschweren die Rennen zusätzlich. Vor jedem Start dürft Ihr in der hauseigenen Werkstatt Federung, Bremskraft und Schaltung manipulieren oder einen anderen Reifensatz aufziehen.

Die flüssige Optik geht weder bei aufwändigen Randobjekten (oben), bei Wettereffekten (rechts oben), noch im Vierspieler-Modus in die Knie.

In den Mehrspieler-Modi trefft Ihr Euch zur gemeinsamen Schlammschlacht, und mit dem Editor baut Ihr eigene Strecken. *os*

**INFOGRAMES EDEL-RALLYE FASZINIERT AUCH AUF DEM DREAMCAST: Vor allem die superflüssige Optik mit den malerischen Landschaften hat es mir angetan – kein Vergleich mit den kruden Schwankungen in der Bildrate eines "Sega Rally 2". Leider ist die Grafik mit kleinen Pop-Ups und einigen Clipping-Fehlern nicht ganz so fehlerfrei wie bei der Offroad-Konkurrenz "4 Wheel Thunder", dafür ist das driftlastige Fahrverhalten von "V-Rally 2" erste Sahne. Der riesige Fuhrpark, die zahlreichen Spielmodi und die mehr als 90 Kurse motivieren Hobby-Querfeldeinfahrer über Monate. Wer alle Pisten im Schlaf beherrscht, bastelt sich mit dem guten Editor eigene Strecken oder zeigt den Kumpels im tadellosen Mehrspieler-Modus die Abgasrohre. Ein Pflichtkauf für alle Rennspiel-Fans, die das Playstation-Original noch nicht besitzen.**

**Oliver Schultes**

| HERSTELLER | Infogrames |
|---|---|
| SYSTEM | Dreamcast |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 76% |

**Spielspaß 90%**

**Hervorragende Rally-Simulation mit genialem Strecken-Editor: Optik, Steuerung und Ausstattung lassen keine Wünsche offen.**

IT'S A MANIAC

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 8/99 mit 90% Spielspaß getestet.

# Galerians

ENTWICKLER:
Polygon Magic, Japan
(www.galerians.de)

***Um einer Indizierung** vorzubeugen, wurde die PAL-Umsetzung dezent geschnitten. Konntet Ihr im NTSC-Original mit Eurer Psycho-Power noch die Schädel der humanoiden Gegner zum Platzen bringen, so hört Ihr in der deutschen Fassung nur noch das zugehörige Geräusch – der Kopf bleibt heil. Allerdings ist "Galerians" bei weitem nicht so radikal 'überarbeitet' wie die deutsche "Resident Evil 3"-Version: Erledigt Ihr einen Feind mit einer Druckwelle, bleibt er am Ende in einer Blutlache liegen und löst sich nicht in blinkendem Wohlgefallen auf. Darüber hinaus dürfen sich Käufer der deutschen "Galerians"-Version über eine gelungene Synchronisation freuen.*



Das erste Treffen mit dem Galerian Birdman: Der langhaarige Typ ist mit seinem Teleportations-Trick besonders hinterhältig.

Orientierungshilfe: Mit der permanent einblendbaren Karte behaltet Ihr die Übersicht in den riesigen 3D-Komplexen.



Rion geht über Leichen: Während in "Resident Evil 3" die Zombies 'wegblinken', bleiben hier die Toten in einer Blutlache liegen.



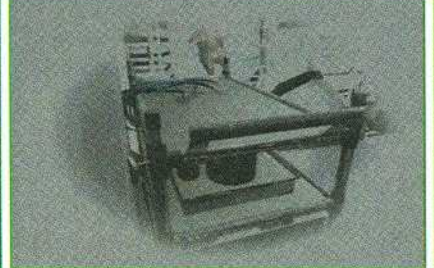
Über das 'vorsintflutliche' Stadium eines heutigen Cray-Superrechners können die Hauptdarsteller im "Galerians"-Universum nur schmunzeln: Den Wissenschaftlern ist es endlich gelungen, einer Chip-Ansammlung etwas Ähnliches wie Bewusstsein einzuhauchen. Doch die Parallelen zu den humanoiden Schöpfern sind unverkennbar. Als der Supercomputer Dorothy merkt, über welche Macht er verfügt und wie erbärmlich unvollkommen die Menschen in seinen Augen sind, nimmt das Unheil seinen Lauf: Dorothy schnappt sich die Kontrolle über das modernste Krankenhaus mit Forschungsstation und startet die Schöpfung einer neuen Rasse – den Galerians. Diese Mensch/Maschine-Hybriden sind für den Superrechner die perfekten Untertanen und der menschlichen Rasse in allen Belangen überlegen. Doch die Produktion der Galerians ist äußerst diffizil und von vielen Todesfällen begleitet. Um die Ausschussrate zu senken, engagiert Dorothy skrupellose Wissenschaftler, die an wehrlosen Jugendlichen Experimente mit Psycho-Drogen durchführen. Der Junge Rion Steiner ist eines dieser jämmerlichen Versuchskaninchen – mit dem feinen Unterschied, dass die Chemikaliencocktails bei ihm psychokinetische Kräfte freisetzen. Und so gelingt dem blonden Drogen-Junkie die Flucht...

Auf den ersten Blick wirkt "Galerians" nur wie ein weiterer "Resident Evil"-Klon: Vorgerenderte 3D-Hintergründe, polygonaler Hauptdarsteller und eine von Überraschungen durchsetzte Story erinnern an Capcoms Horror-Schocker. Und so finden sich Zombie-Veteranen auch mit der bewährten Steuerung schnell zurecht: Untersucht die Räume via Richtungstasten, spurtet durch die Gänge mit dem Quadrat-Button und öffnet Türen mit dem Aktionsknopf. Eine Waffentaste sucht Ihr allerdings vergeblich – Rion muss das Cyber-Abenteuer ohne gewöhnliche Waffen bestehen. Bei der Flucht aus dem Forschungskomplex kann er sich nur auf seine Psycho-Kräfte verlassen und unliebsame Gestalten (u.a. laserbewehrte Roboter, bandagierte Zombies und schießwütiges Wachper-

**"GALERIANS" HÄTTE SICH FAST ZUM "RESIDENT EVIL"-KILLER GEMAUSERT.** **Vor allem die hervorragende Story verdient dickes Lob: Wie in einem TV-Krimi entfaltet sich die Geschichte rund um den blonden Helden Stück für Stück mit zahlreichen FMVs, geheimnisvollen Dokumenten und emotionsgeladenen Dialogen, bis Ihr am Ende vor der traurigen Wahrheit steht. Auch die Abkehr von Schrotflinte und Magnum hin zu variabel einsetzbaren Psycho-Kräften bringt Abwechslung in das ausgelutschte 'Schieß-ihm-die-Rübe-runter'-Einerlei. Leider seid Ihr damit auf Dauer auch recht limitiert: So stehen Euch im Endeffekt nur vier verschiedene Angriffsvarianten (den Psycho-Schock mit eingerechnet) zur Verfügung – im Vergleich mit der "Resident Evil"-Serie weniger als die Hälfte. In puncto Optik muss sich "Galerians" ebenfalls dem Capcom-Konkurrenten geschlagen geben, da die Render-Hintergründe weniger Details zeigen und die leicht pixeligen Charaktere aufgesetzt wirken. Zuguterletzt ist Polygon Magics Psycho-Abenteuer – trotz drei randvollen CDs – viel zu kurz geraten und von geübten Zockern bereits im ersten Anlauf in knapp sechs Stunden abgehakt.**


**Oliver Schultes**



Vier Wege, um an Informationen zu kommen: Herumliegende Aufzeichnungen oder Computerdateien, Gespräche mit seltsamem Gesindel, Einsatz von Psycho-Scan und plötzliche Flashbacks, die Rion heimsuchen (von links nach rechts).



Drei Varianten, Gegner zu erledigen: Attackiert den Schurken mit einer Schockwelle...


...versetzt Euch gezielt einen Psycho-Schock (tötet sogar riesige Mechs innerhalb weniger Sekunden)...

...oder macht den fiesen Kreaturen kräftig Feuer unter dem Hintern.

sonal) mit Schockwellen oder Feuersbrünsten den Garaus machen. Um die geistigen Energien zu entfesseln, muss Rions Blut mit der entsprechenden Droge versetzt sein. Nach jedem Einsatz einer Psycho-Attacke verringert sich die Droge/Blut-Konzentration und nach einigen Gegnern ist der Vorrat aufgebraucht. Mittels Injektion in die Halsschlagader füllt Ihr die Drogen-Leiste wieder auf – Rions Geisteskräfte sind erneut abrufbar.

Klingt nach einem gemütlichen Spaziergang durch die feindlichen Abschnitte. Leider hat Rions Gabe negative Auswirkungen: Sowohl Psycho-Angriffe als auch bloßes Herumlaufen laden sein Gehirn permanent auf. Ist der 'AP-Balken' voll und Ihr startet eine Attacke, erleidet Rion einen Psycho-Schock. In diesem Zustand kann sich der Held nur noch schleichend fortbewegen und verliert kontinuierlich Lebensenergie. Positiver Nebeneffekt: Sämtliche Gegner im näheren Umkreis werden auf einen Schlag erledigt. Zum Glück gibt's bei "Galerians" für jedes Wehwehchen eine heilsame Pille. Schluckt eine



Nachdem Galerian Rita mit Gefolgschaft in das Hotel eingedrungen ist, erlebt Ihr einige blutige Überraschungen...

'Delmetor'-Kapsel und Rions Gehirnaktivitäten normalisieren sich, oder werft ein 'Entmüdungs'-Medikament ein, um die Gesundheits-Leiste aufzufüllen. Darüber hinaus könnt Ihr mit einer 'Skip'-Tablette Euren Power-Level kurzfristig um eine Stufe erhöhen und so den diversen Zwischengegnern (Galerians) besser Paroli bieten.

Rions Psycho-Kräfte könnt Ihr nicht nur zu Angriffen nutzen, sondern auch als Informationsquelle einsetzen. Durch Druck auf die Dreieck-Taste aktiviert Ihr eine Art 'Scan-Modus', mit dem Ihr verschlossenen Türen oder unbekannten Gegenständen Hinweise entlockt. Ein Beispiel: Scant eine verschlossene Schmuckschatulle und eine Einblendung zeigt Euch ein Waschbecken auf der gleichen Etage. Begebt Euch dorthin, wiederholt die



Prozedur und der Ring Eurer Mutter kommt zum Vorschein. Mit dem Juwel könnt Ihr schließlich das Kästchen öffnen. Durch diesen Kniff bleibt Euch mitunter frustiges Rumprobieren und -suchen in den vier riesigen Abschnitten (Michaelangelo Hospital, Your House, Babylon Hotel und Mushroom Tower) erspart.

In speziellen Räumen dürft Ihr Euren Spielstand jederzeit speichern – allerdings ohne vorher nach seltenen Farbbändern zu suchen... *os*

***Auf die***

***drei "Galerians"-Scheiben wurden knapp 70 Minuten hochwertige Filmsequenzen gebannt. Jedes Mal, wenn ein FMV über den Bildschirm flimmert, erscheint das entsprechende Icon im Menüpunkt 'Filmvorschau'. So habt Ihr nach dem Durchspielen jederzeit Zugriff auf die sehr guten Renderfilmchen.***



Im Menü 'Filmvorschau' dürft Ihr erspielte FMV-Szenen noch einmal bewundern


Klopf, klopf: Nur wenn Ihr im richtigen Rhythmus an die Tür hämmert, öffnet der Dealer das Vorhängeschloss und versorgt Euch mit lebenswichtigen Drogen.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Crave |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 72% |
| Spielspaß | 75% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER




**"Resident Evil" auf Drogen: Erledigt Gegner mit Psycho-Kräften und klärt Rions Identität. Leider viel zu kurz.**








ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# In Cold Blood

ENTWICKLER:
Revolution Software, England
(www.playstation.de)

***"In Cold Blood"-Macher***

***Revolution Software ist alles andere als ein Fließband-Entwickler. Seit demDebüttitel „Lure of the Temptress" (PC, Amiga, Atari ST) folgten mit „Beneath a Steel Sky" (1994 für PC und Amiga), „Baphomets Fluch" (1996 für PC und Playstation) sowie „Baphomets Fluch 2" (1997 für PC und Playstation) nur drei weitere 'revolutionäre Spiele' in sieben Jahren: Allesamt mit hohen Wertungen bedachte Adventure im altertümlichen Point-and-Click-Stil. Dieses Genre ist bekanntermaßen fast ausgestorben, weshalb sich die Engländer nun dem 'kaltblütigen' Action-Adventure gewidmet haben.***


Revolution-Gründer Charles Cecil ist seit mehr als zwanzig Jahren im Videospiel-Business tätig.



Vorhang auf für „In Cold Blood", das Sonys Deutschland-Zentrale ein umfangreiches Marketing-Budget inklusive TV-Werbung wert ist. Es wird zudem zahlreiche Merchandising-Artikel geben (u.a. einen 'Comic zum Spiel'), sogar ein "In Cold Blood"-Kinofilm ist angepeilt. Bereits fertig ist das eigentliche Spiel: Euer Name ist Cord, John Cord. Als Geheimagent der britischen Regierung müsst Ihr Euren amerikanischen Kollegen und Freund Kiefer aus den Händen russischer Oppositioneller befreien. Doch was als eine einfache Rettungsmission beginnt, stellt sich schnell als intrigenreiche Verschwörung heraus. Mehr sei hier aus Spannungsgründen nicht verraten.

Ihr bewegt Euren Helden durch Render-Umgebungen und infiltriert zu Beginn eine Fabrik in Volgia – hier reißt der Kontakt zu Kiefer ab. Das Gebäude ist voller Wachposten und Techniker, die Euch mißtrauisch beäugen. Ähnlich wie in „Metal Gear Solid" geht Ihr Schießduellen am besten aus dem Weg, denn sofort stürmt eine ganze Horde bewaffneter Wachleute herbei und nimmt Euch ins Visier. Während Ihr die ballerfreudigen Soldaten am sichersten von hinten K.O. schlagt, geben Euch die Zivilisten oftmals wertvolle Hinweise zum Spielverlauf. Über Euren Taschencomputer 'Remora' hackt Ihr Euch in Rechner-Terminals, nehmt Kontakt mit Euren Kollegen zuhause auf, ruft Informationen ab oder werft einen Blick auf die zoombare Übersichtskarte.



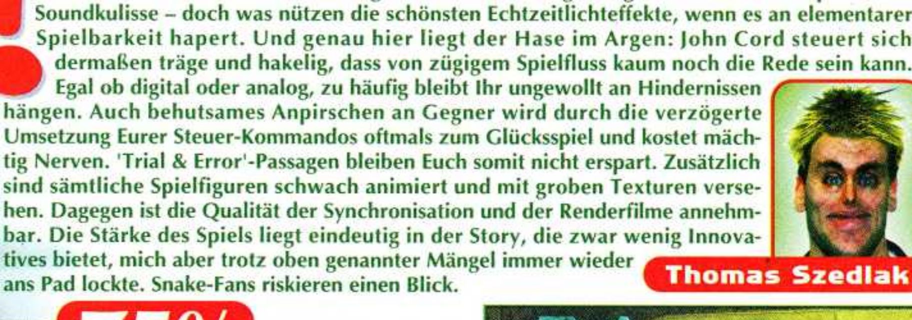
Trügerische Idylle: Auf Euren Streifzügen durch die Minenanlage stößt Ihr auf einen schwer patrouillierten unterirdischen See.



Oben: Via Remora linkt Ihr Euch in feindliche Computer ein. Links: Die abgelenkte Wache stellt ein leichtes Opfer dar.

Für die Steuerung lässt Euch „In Cold Blood" die Wahl zwischen der „Resident Evil"-Variante (Steuerkreuz vor – John läuft nach vorn) und der Bewegung relativ zum Bildschirm. Mit der X-Taste untersucht Ihr die Umgebung nach Gegenständen, aktiviert Schalter oder fangt ein Gespräch an. Hierbei müsst Ihr geschickt aus verschiedenen Themen wählen, um Eurem Gegenüber geheime Informationen und Zugangscodes zu entlocken. Auch Feuergefechte gestalten sich in bester "Resident Evil"-Manier: Mit Druck auf R1 zieht John seine Waffe und visiert automatisch den nächsten Feind an, mit der O-Taste löst Ihr schließlich die tödlichen Schüsse. Eliminierte Gegner durchsucht Ihr anschließend nach Munition oder Heilmitteln. Musikalisch werdet Ihr je nach Situation mit ruhigen bis martialischen Klängen vom Digi-Orchester verwöhnt.

Glück für alle Englisch-Unkundigen: Sony hat sowohl die Bildschirmtexte als auch die Sprachausgabe komplett ins Deutsche übersetzt. *ts/cg*



**MIT "IN COLD BLOOD" VERSUCHT SONY, das Beste aus "Metal Gear Solid" und der "Resident Evil"-Welt zu verbinden. Leider ist dieses Experiment nur zum Teil geglückt. Zwar erwarten Euch detaillierte und abwechslungsreiche Renderumgebungen und eine atmosphärische Soundkulisse – doch was nützen die schönsten Echtzeitlichteffekte, wenn es an elementarer Spielbarkeit hapert. Und genau hier liegt der Hase im Argen: John Cord steuert sich dermaßen träge und hakelig, dass von zügigem Spielfluss kaum noch die Rede sein kann. Egal ob digital oder analog, zu häufig bleibt Ihr ungewollt an Hindernissen hängen. Auch behutsames Anpirschen an Gegner wird durch die verzögerte Umsetzung Eurer Steuer-Kommandos oftmals zum Glücksspiel und kostet mächtig Nerven. 'Trial & Error'-Passagen bleiben Euch somit nicht erspart. Zusätzlich sind sämtliche Spielfiguren schwach animiert und mit groben Texturen versehen. Dagegen ist die Qualität der Synchronisation und der Renderfilme annehmbar. Die Stärke des Spiels liegt eindeutig in der Story, die zwar wenig Innovatives bietet, mich aber trotz oben genannter Mängel immer wieder ans Pad lockte. Snake-Fans riskieren einen Blick.**

**Thomas Szedlak**




HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75% SOUND: 72%
Spielspaß 75%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

**Spannend präsentierter "Metal Gear Solid"-Clone. Steuerungs-Mängel bremsen den Spielspaß aber deutlich.**






Müsst Ihr bei schweigsamen Gesprächspartnern nur etwas drohen (links), kommt Ihr oben ohne Kampf nicht weiter.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Acclaim, England (www.acclaim.de)

# Armorines



Nachdem N64-Soldaten die schleimige Alien-Brut bereits ausgemerzt haben, dürfen jetzt Playstation-Jäger in den "Armorines"-Kampfanzug schlüpfen. Als Tony Lewis oder Myra Lane kämpft Ihr Euch aus der Ego-Perspektive durch 20 große 3D-Level. Ausgestattet mit diversen Waffensystemen (u.a. Laser und Raketenwerfer) erledigt Ihr nicht nur außerirdische Insektenwesen, sondern erfüllt auch zahlreiche Mini-Aufträge wie 'Eskortieren von Überlebenden' oder 'Vernichten sämtlicher Alien-Eier'. Dabei dürft Ihr via Analog- oder Digi-Steuerung in die Schlacht ziehen – leider sind beide Varianten unpräzise und nerven mit komplizierter Tastenbelegung. Auch die unspektakuläre, teilweise viel zu dunkle Optik hat mit dem N64-Original wenig gemein und kommt bei mehreren Gegnern gleichzeitig arg ins Stocken – von den Mehrspieler-Modi ganz zu schweigen. Auch der ehemals atmosphärische Soundtrack klingt jetzt mehr nach C64 denn nach Playstation. *os*



Schwach gebrüllt, Alien: Die Playstation-Umsetzung des N64-Hits ging kräftig in die Hose.

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 46% SOUND: 30%



Spielspaß 38%

**3D-Shooter zum Abgewöhnen: Komplizierte Steuerung und ruckelige Optik verschrecken jedes Alien.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Umsetzung wurde in Ausgabe 2/2000 mit 87% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

# Tiger Woods 2000



In der Haut von Teenie-Idol Tiger Woods schlagt Ihr wie im Vorjahr Bälle auf fünf Original-Kursen übers Fairway. Vorher übt Ihr auf der Driving Range und meldet Euch dann bei der langwierigen PGA Tour, dem kurzweiligen Skins Game oder einer der weiteren Regelvarianten an. Die Steuerung blieb ebenfalls unverändert; digital führt Ihr den Dreiklick-Schlag, via Stick den Analogschwung aus. Leider sind Höhenunterschiede im Kurs bzw. der Verlauf des Grüns nicht in Echtzeit, sondern nur nach einem Knopfdruck ersichtlich. Noch mehr nervt der rucklige Ballflug nach jedem Schlag, der den Golfspaß schnell versanden lässt. Einen Kommentar vermisst Ihr erneut. Könnt Ihr damit leben und habt den nahezu identischen Vorgänger noch nicht in der Vitrine stehen, ist "Tiger Woods PGA Tour 2000" für unterhaltsame (Mehrspieler-) Golfstunden gut. *ts*



Lizenz sei Dank: Neben Tiger Woods (Bild) dürft Ihr auch mit anderen PGA-Profis golfen.

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 58% SOUND: 52%

Spielspaß 73%

**Nix neues auf dem EA-Golfplatz: Fünf Kurse, viele Spielmodi, zwei Schlagvarianten und rucklige Optik.**





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Tiger Woods 99" wurde in MAN!AC 2/99 getestet. Neben einer PC-Version sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

ENTWICKLER: Victor, Japan (www.vid.de)

# Victory Boxing Challenger

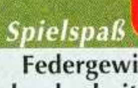


Das jüngste Mitglied im Playstation-Boxstall hört zwar auf einen langen Namen, bietet aber umso weniger Substanz. Mit einem von neun Phantasie-Schlägern prügelt Ihr Euch von der Regionalliga bis an die Weltspitze. Damit Ihr nicht auf ewig mit ein paar simplen Geraden und uneffektiven Haken auskommen müsst, lernt Euer Muskelprotz während seiner glanzvollen Karriere einige neue Schläge wie eine knackige Kopfnuss hinzu. Durch Training mit einem Sparringspartner könnt Ihr Euch zudem Punkte verdienen, die Ihr auf Attribute wie Kraft oder Tempo verteilt. Diese wiederum wirken sich auf Eure Energie und Schlagstärke im Ring aus. Die Keilerei lässt sich angenehm simpel steuern, primitive Präsentation, magere Optionen und krude Grafik verleiden aber eine längere Beschäftigung. Von nerviger Akustik und legasthenischer Lokalisation ganz zu schweigen. *sf*



Fleischberg am Boden: Eine Aufteilung der Boxer nach Gewichtsklassen sucht Ihr vergeblich.

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 49% SOUND: 37%





Spielspaß 48%

**Federgewicht: Rundum durchschnittliches Simpel-Boxen – chancenlos gegen die Genre-Konkurrenz.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger erhielt in MAN!AC 3/99 63% und wird hiermit auf 59% abgewertet.

ENTWICKLER: Awesome, England (www.awesome.uk.com)

# Jimmy White's 2: Cueball



Nachdem Dreamcast-Kneipensportler bereits Anfang des Jahres in Jimmy Whites Refugium anstoßen konnten, lädt der Snooker-Veteran nun auf der Playstation zu Tisch. In zwei Spielzimmern versucht Ihr Euch an Pool und Snooker gegen einen menschlichen bzw. zehn Computer-Gegner oder bastelt gewagte Ausgangspositionen im Trickeditor. Für Übersicht sorgt eine freie Kamera und die Vogelperspektive, Amateure bedienen sich zudem einer Hilfslinie. Dank üppiger Tastenbelegung habt Ihr über die weiße Kugel fast so viel Kontrolle wie in Wirklichkeit, auch die Ballphysik überzeugt. Dafür nerven die langen Ladezeiten und die Queue-Steuerung – ohne Analogstick lenkt sich's ätzend zäh, mit Knüppelchen etwas zu unsensibel. Seid Ihr des Einlochens müde, dienen Dartscheibe, Damebrett und ein sauber emulierter "Dropzone"-Automat Eurer Erholung. *sf*



Die Einblendung von Hilfstexten verhindert, dass Ihr am Umfang belegter Tasten und Optionen verzweifelt.

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 52% SOUND: 49%

Spielspaß 62%

**Passable Pool- bzw. Snooker-Simulation mit mittelmäßiger Steuerung, aber nettem Drumherum.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Umsetzung schnitt in MAN!AC 3/2000 mit 64% ab.

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

# Resident Evil: Code Veronica



Wurde Jill in "Nemesis" vom coolen Carlos Oliveira unterstützt, so heisst Claires Retter in der Not Steve Burnside. An dieser Stelle übernehmt Ihr ausnahmsweise die Kontrolle über Steve.



Burn, Zombie, burn! Nach mehreren Bissen in die Halsgegend schwindet Euer Mitleid mit der Untotenschar stetig...



**Das Display Eures VM** *nutzt Capcom zur Energie-Anzeige. Ruft Ihr den Status-Bildschirm auf, erscheint zudem ein hübsches Bildchen von Claire bzw. Chris Redfield. Ein Minispiel für unterwegs bietet "Code Veronica" leider nicht.*

Zombies auf allen Systemen: Nachdem „Resident Evil"-Erfinder und Playstation-Fan Shinji Mikami mit der N64-Umsetzung eines indizierten Teils sowie dem in der Entwicklung befindlichen, Nintendo-exklusiven Prequel „Resident Evil Zero" seine Untoten-Horde erstmals in graue Module quetscht(e), folgt nun das gleiche Prozedere auf dem Dreamcast: Anfang des Jahres erschien eine indizierte Episode, nun lässt der Meister des Survival-Horrors zwei Dreamcast-exklusive GD-ROMs des Schreckens auf die furchtlose Videospiel-Gemeinde los. „Resident Evil: Code Veronica" ist im Gegensatz zum aktuellen Playstation-Horror „Nemesis", dessen Handlung parallel zum zweiten Teil spielt, ein 'richtiger' Nachfolger (siehe Kasten). Im furiosen Render-Intro wird Hauptdarstellerin Claire Redfield von Sicherheitsbeamten der Umbrella Corporation nach harter Gegenwehr gefangen genommen. Mit schmerzendem Kopf erwacht Ihr in einer dunklen Zelle. Der Einsatz Eures Feuerzeugs macht zwei Neuerungen gegenüber der letzten „Resident Evil"-Folgen deutlich: Zum einen gibt's im bekannt begrenzten Inventar nun Platz für 'Standard'-Zubehör, das Ihr ruhigen Gewissens immer bei Euch tragen könnt – Waffen oder andere Gegenstände finden dort keinen Platz. Während im weiteren Verlauf ein kleiner Dietrich in der Tasche steckt, leuchtet Ihr zu Beginn mit einem Feuerzeug in dunkle Ecken. Wie alle Lichtquellen flackert auch die kleine Flamme des Feuerzeuges in Echtzeit, denn erstmals in der „Resident Evil"-Historie hat sich Capcom von den statischen Render-Backgrounds verabschiedet. Ähnlich wie im hauseigenen Ableger „Dino Crisis" schwenkt die Kamera mit Euren Bewegungen mit und bringt so Dynamik ins Bild – natürlich mit einem deutlich höheren Detailgrad als beim Saurier-Horror auf der Playstation. Besonders Charaktere und Gegner profitieren von der erhöhten Polygonzahl sowie der Highres-Auflösung: Zombies wirken richtig fleischig und Claire wurde gar zum Verlieben detailreich gestaltet. Ihr Pferdeschwanz wedelt in Echtzeit durch den Wind – wer ganz genau hinschaut, entdeckt selbst ein zartes Blinzeln.




Künstler am Werk: Auf Details wie diese liebevoll modellierten Puppen müsst Ihr trotz Echtzeit-Grafik nicht verzichten.

Trotz der optischen Veränderung ist auch „Code Veronica" ein „Resident Evil" wie man's kennt: Euer Inventar ist auf acht Gegenstände begrenzt (habt Ihr eine Gürteltasche gefunden, sind's zehn), gespeichert wird auf einer Schreibmaschine mit dazugehörigem Farbband. Leider wurden auch die nervigen Türanimationen beibehalten. Auf der zoombaren Karte sind verschlossene Türen rot







"Hee, lass mich runter!" Die zierliche Claire hat, zwei Meter über dem Boden, gegen den einarmigen 'Bender' schlechte Karten.



"Schrei nicht so!" Im Angesicht eines riesigen Erdwurm-Schlundes freut Ihr Euch, dass es noch kein Geruchsfernsehen gibt.

markiert, damit Ihr wisst, wo Euer gerade gefundener Schlüssel passen könnte. Außerdem erkennt Ihr auf der Karte auch Truhen zum Aufbewahren von Gegenständen sowie Speicherpunkte. So halten sich unnötige Suchereien in Grenzen, obwohl Ihr Adventure-typisch viel Zeit mit dem Finden und Einsetzen von Schlüsseln, Medaillons und weiteren Gegenständen verbringt. Geschossen wird nicht so viel wie bei Teil 2 und 3 auf der Playstation, Euer Waffenarsenal bietet aber trotzdem das volle Programm an denkbarem Tötungswerkzeug: Das Kampfmesser ist wiederum nur etwas für Könner, die Pistole lässt sich mit einer Automatik upgraden. Traditionelle „Resident Evil"-Waffen wie Schrotflinte, Magnum und Granatwerfer werden durch drei verschiedene Maschinenpistolen/ MGs ergänzt. Aus „Dino Crisis" entliehen wurde die Armbrust: Eher harmlose Pfeile lassen sich mit dem passenden Schießpulver in vernichtende Feuergeschosse verwandeln.

Auch die komplette Gegnerschar von „Code Veronica" kennen „Resident Evil"-Veteranen schon fast so gut wie ihre eigene Familie. Ob stöhnende Zombies in mehreren Varianten, zähnefletschende Wolfshunde, sprungstarke Hunter-Reptilien oder flinke Riesenspinnen – stellt Euch auf ein (blutiges) Wiedersehen mit alten Bekannten ein. Natürlich darf auch der freundliche und immer adrett gekleidete Tyrant nicht fehlen. Neu aus der Monsterkiste entsprungen ist dagegen der einarmige 'Bender'. Der riesige Fleischklumpen bewegt sich zwar gemächlich, kann seinen Arm aber meterweit ausfahren. Damit packt er Euch nicht nur aus der Entfernung am Schädel, sondern hangelt sich auch auf eine höher gelegene Plattform.

Wurden bisherige „Resident Evil"-Folgen schon filmnah präsentiert, erreicht die Kino-Atmosphäre in „Code Veronica" ihren Höhepunkt. Der virtuelle Kameramann nutzt das durch die Echtzeit-Optik größere Spektrum an Perspektiven für mitreißende Kamerafahrten und übergangslose Schwenks zu einer auftauchenden Bedrohung – Highnoon im Zombie-Labor! An einer Stelle marschiert Ihr im Dunkeln einen Berg hinauf; bei Regen, Blitz und Donner schwenkt die Kamera plötzlich an den Gipfel, und Ihr hört aus dem dortigen Turm ein manisches Lachen – Schauder! Der Anteil von



"Hehe, ich bin schon da!" Während Ihr die Treppe hinaufflüchtet, nimmt der 'Bender' eine Abkürzung.

**Unser Test basiert** ***auf der englischen PAL-Version. Die deutsche Fassung enthält, wie bei der "Resident Evil"-Serie üblich, die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Auch Menütexte und Schriftstücke werden ins Deutsche übersetzt. Im Gegensatz zu "Resident Evil: Nemesis" (graues Blut, blinkende Tote) weist die deutsche Version von "Code Veronica" keine inhaltlichen Veränderungen auf. Publisher Eidos bringt den Survival-Horror auch hierzulande mit rotem Blut und First-Person-Modus im Bonusspiel (siehe Kasten) auf den Markt. Die USK sagt "Ab 18" – wir schließen uns dieser Empfehlung an. Technisch bietet die PAL-Konvertierung zwar Vollbild, aber keinen 60-Hertz-Modus. Im Vergleich zum Japan-Original spürt Ihr bei Bewegungen und Scrolling merklich die niedrigere Geschwindigkeit.***

**NEIN: "CODE VERONICA" IST NICHT INNOVATIV. Und nein, „Code Veronica" ist auch trotz Echtzeit-Optik und 128-Bit-Hardware kein völlig anderes Spiel. Trotzdem oder gerade deshalb werden es Fans von Capcoms Horror-Serie lieben wie keines der Sequels zuvor. Denn der Dreamcast-Grusel orientiert sich beim Action/Adventure-Verhältnis eher am Rätsel- und Story-lastigen Original denn den beiden bleihaltigen Nachfolgern. Nicht Zombie-Metzeln im Sekundentakt, sondern Spannung und emotionale Ergriffenheit bestimmen den Handlungsverlauf. Wie im ersten Teil kämpft Ihr zwar gegen Monsterhorden und Zombie-Parties, Euer eigentlicher Gegenspieler ist allerdings ein größenwahnsinniger Mensch. Und der macht Euch das Überleben in seinem persönlichen Katz-und-Maus-Spiel nicht leicht. Ansonsten wird „Resident Evil"-Standard geboten: Fette Waffen, ekelhafte Gegner, stetiger Munitionsmangel. Auf die Tür-Animationen hätte ich allerdings liebend gerne verzichtet! Dafür entschädigt jedoch die tolle Echtzeit-Optik sowie die fantastische Soundkulisse. Zimmer abdunkeln, Anlage aufdrehen und Telefonhörer zur Seite legen war noch nie so notwendig wie bei "Code Veronica".**

**Thomas Szedlak**

## Um was geht's in "Code Veronica"?

**DIE STORY:** Damit Ihr nicht 'versehentlich' zu viel von der Story mitbekommt, gliedern wir Hintergrundgeschichte und Handlung aus der Spielbeschreibung aus. Wollt Ihr Euch also zu 100% überraschen lassen, dann lest besser nicht weiter. Aber keine Angst: Wir verraten hier nur den groben Handlungsstrang und nicht gleich das Ende! Los geht's: Drei Monate nach der Zerstörung von Raccoon City durch eine Wasserstoffbombe ist Claire Redfield, Co-Heldin des zweiten Teils, auf der Suche nach ihrem Bruder Chris. Dieser ist zur weiteren Untersuchung der schrecklichen Ereignisse nach Europa gereist, wo er eine geheime Umbrella-Basis infiltrieren wollte. Als Claire ankommt, fehlt von ihrem Bruder jede Spur. Die hübsche Dame wird gefangen genommen, kann jedoch dank der Hilfe eines infizierten, aber noch nicht zum Zombie mutierten Wächters fliehen. Auf dem nahe gelegenen Friedhof entsteigt die erste Untoten-Horde ihren Gräbern. Angrenzend befinden sich Folterkammer und Guillotine – da scheint jemand Spaß am Töten zu haben. Wer dieser Jemand ist, wird Euch Minuten später klar: Auf einem offensichtlich schon etwas älteren Filmschnipsel betrachtet Ihr einen Jungen, der zusammen mit seiner Schwester einer Libelle bei lebendigem Leib die Flügel ausreißt und sie dann in ein Terrarium legt, wo sich sofort eine Gruppe hungriger Ameisen über sie hermacht. Bei dem jungen Sadisten handelt es sich um Alfred Ashford. Die Ashfords gründeten vor Jahrzehnten die Umbrella Corporation und scheinen sich ihre Geisteskrankheit über Generationen bewahrt zu haben. Als Ihr in Alfreds Palast vordringt, beginnt dieser ein gefährliches Spiel...

**DER UMFANG:** Erstmals bietet eine "Resident Evil"-Folge weder unterschiedliche Schwierigkeitsgrade noch mehrere anwählbare Charaktere. Allerdings fehlen die beiden Motivations-Faktoren nur auf den ersten Blick, denn Capcom hat diese ins eigentliche Spiel integriert. Im Klartext: Ihr kämpft Euch als Claire Redfield durch die Umbrella-Basis sowie die Forschungsstation in der Antarktis und übernehmt dann die Rolle von „Resident Evil"-Veteran Chris Redfield. Auf der Suche nach seiner Schwester entdeckt Chris zwar neue Räume und Waffen, bewegt sich aber in der gleichen Umgebung wie Claire zuvor. Dadurch erhöht sich die Spielzeit auf 10 bis 14 Stunden – für ein "Resident Evil" enorm.

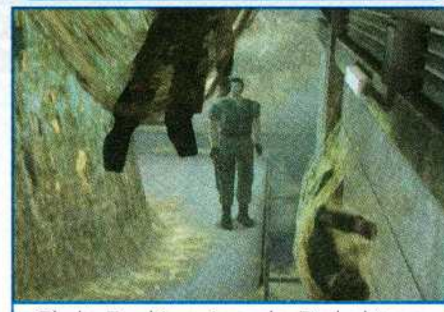
**DAS BONUSSPIEL:** Ähnlich wie im 'Mercenaries'-Modus in "Resident Evil: Nemesis" müsst Ihr unter heftigem Waffeneinsatz so schnell wie möglich von A nach B kommen. Mehrere Charaktere und Laufwege mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden stehen zur Wahl. Besonderes Schmankerl: Das Bonusspiel dürft Ihr auch aus der Ego-Perspektive bestreiten.

# JOYPAD BELEGUNG





Das Bonusspiel bestreitet Ihr alternativ in der Ego-Perspektive. Das Spielgefühl ist aber nicht mit 'echten' Ego-Shootern vergleichbar.


Ob der Zombie ewig an der Decke hängen bleibt? In der zweiten Hälfte von "Code Veronica" steuert Ihr Claires Bruder Chris.

***"Resident Evil"-Fans** haben keine Schwierigkeiten, sich an die "Code Veronica"-Steuerung zu gewöhnen. Wegstoßen geschieht automatisch, ansonsten ist die Kontrolle identisch mit der von "Resident Evil: Nemesis". Auch im Ego-Modus des Bonusspiels unterscheidet sich die Steuerung nicht von der im eigentlichen Spiel. Schade, denn ein "Turok"-inspiriertes Laufen/'Strafen' über die Aktionstasten wäre für einen Ego-Shooter (-Modus) die sinnvollere Lösung.*

Zwischensequenzen wurde im Vergleich zu den Playstation-Folgen drastisch erhöht. Die gelungenen 'Cut-Scenes' werden nahtlos in den Spielablauf eingebunden und sind nur durch schwarze Balken von der Spielgrafik zu unterscheiden. Herumstehende Video-Projektoren zeigen nun keine Standbilder mehr, sondern spielen 'richtige' Filmchen ab.
Die Capcom-Tontechniker stehen ihren Kamera- und Animations-Kollegen in nichts nach und präsentieren für jeden Untergrund das passende Geräusch. Ob das Knarzen eines alten Holzbodens oder der Marsch über Glasscherben – alles hört sich echt an. Für den Soundtrack wurden zwar einige Harmonien früherer „Resident Evil"-Episoden recycelt, der Gruselfilm-Stimmung tut dies aber keinen Abbruch. Bei den düsteren, subtilen Klängen breitet sich die Gänsehaut langsam über Euren Rücken aus und wird beim lauten Zerbersten einer Fensterscheibe durch heftiges Herzpochen ergänzt. Dieses ertönt an manchen Stellen übrigens auch aus den Lautsprechern.

Wie gehabt hört Ihr die meisten Gegner, bevor Ihr sie seht. Zombies stöhnen angsteinflößend vor sich hin, Fledermäuse flattern aufgeregt durch die Luft und wenn Ihr ein lautes Pochen hört, ist ein einarmiges Greifmonster nicht weit. Vollends perfektioniert wird die Soundkulisse durch atmosphärische Umgebungsgeräusche: Regen prasselt unaufhörlich hernieder, erhellenden Blitzen folgt ein lautes Donnergrollen, der Deckenventilator quietscht nervenaufreibend und ein Schwarm Fliegen summt vergnügt um eine Laterne. Auch die englische Sprachausgabe überzeugt – mal hysterisch, mal energisch, mal gefühlsbetont. *ts*

**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, CAPCOM!** Nach dem etwas uninspirierten "Nemesis" läuft "Code Veronica" zumindest technisch zu neuer Hochform auf. Die aufwendig texturierte Echtzeit-Umgebung steht den starren Render-Hintergründen der Vorgänger in Sachen Detailreichtum in nichts nach. Besonders die Echtzeit-Cutscenes sehen brillant aus und bieten endlich auch dramaturgisch mehr Tiefgang. Rätseltechnisch bleibt alles beim alten, mit sonstigen spielerischen Innovationen hielten sich die Entwickler ebenfalls sträflich zurück. Zumindest wurde die packende Story rund um die finsteren Machenschaften des Umbrella-Konzerns endlich sinnvoll weitergeführt. Trotz Schockeffekten im Minutentakt muss sich "Veronica" atmosphärisch einem "Silent Hill" geschlagen geben – Horrorfans soll's nicht stören.


**Oliver Schultes**






Ohne passende Ausrüstung seid Ihr verloren: Mit Hilfe einer Gürteltasche erweitert Ihr Euren Stauraum um zwei Plätze.

ANDERE VERSIONEN
"Code Veronica" erscheint exklusiv auf dem Dreamcast. Die aktuelle Playstation-Folge "Resident Evil 3: Nemesis" wurde in MAN!AC 3/2000 mit 87% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
3DO, USA
(WWW.BATTLETANX.COM)

# Battletanx: Global Assault



Detailarm und mit niedriger Bildrate präsentiert sich die Playstation-Version von "Battletanx: Global Assault". Wenigstens werden die Explosionen passabel dargestellt.



Animierte Objekte wie dieser fahrende Zug im Hintergrund bringen Leben in die ansonsten triste Umgebung (N64)

Der Panzerkrieg geht weiter: Noch immer ist die durch eine Virenplage auf ein Minimum geschrumpfte weibliche Erdbevölkerung begehrte Mangelware. Zusammen mit Eurer Angetrauten, der 'Queenlord' Madison, müsst Ihr im 'Feldzug'-Modus Euren Sohn Brandon vor der bösartigen Cassandra schützen. Wie es der Titel andeutet, hinterlasst Ihr bei „Global Assault" Euer Kettenöl auf der ganzen Welt. Die Areale tragen zwar Namen wie 'Berlin – Brandenburger Tor' oder 'Paris – Eifelturm', die Wahrzeichen könnt Ihr wegen der detailarmen Grafik allerdings kaum ausmachen.

Mit Eurem 'Panzergeld' kauft Ihr vor jeder Mission eines von insgesamt 13 Kampffahrzeugen; lasst Ihr ein Leben, müsst Ihr erneut ins Portemonnaie greifen. Die Panzer sind mit Primär- und Sekundärwaffen ausgerüstet, mit denen Ihr fast alle Gebäude in Schutt und Asche legt. Darunter befinden sich Extras wie ein Raketenschwarm, Schutzschild, Flammenwerfer oder Minen. Sympathisch: Entwickler 3DO denkt an Konsolenspieler ohne Speicherkarte und spendiert nach jeder Mission ein Passwort. Neben der auf beiden Systemen mit Zwischensequenzen versehenen Kampagne, die Ihr übrigens auch zusammen mit einem Kumpel bei geteiltem Bildschirm durchkämpfen dürft, gibt's diverse Mehrspieler-Modi: Wahlweise gegen Computer-Gegner oder einen (PS) bzw. drei (N64) menschliche Mitspieler liefert Ihr Euch heiße (Team-)Duelle mit unterschiedlichen Zielen. So müsst Ihr bei 'Battlelords' alle gegnerischen Queenlords gefangen nehmen, im 'Todeskampf' als erster fünf Panzer zerstören oder im 'Panzerkrieg'-Modus die höchste Punktzahl erzielen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich für jeden Spieler in drei Stufen justieren, was auch unerfahrenen Panzerkommandeuren eine Siegchance ermöglicht. *ts*

***Inhaltlich*** ***sind die beiden Versionen bis auf den Vierspieler-Modus auf dem N64 identisch. Die Präsentation ist jedoch auf der Playstation dank Render-Intro opulenter. Da die Sprecher aber mäßig sind, vermittelt die textlastige Standbildsequenz auf dem N64 kaum weniger Atmosphäre. Als Bonus befinden sich auf der Playstation-CD Introfilme bereits erschienener 3DO-Titel.***

**SEID IHR EIN FAN GRADLINIGER 'ALLES PLATTMACHEN'-ACTION und habt einen Konsolenpark zu Hause, solltet Ihr im Videospiel-Laden unbedingt zur N64-Pappe mit der Aufschrift „Battlextanx: Global Assault" greifen und das Playstation-Plastik mit gleichem Titel links liegen lassen. Denn während die Panzer-Action auf der Nintendo-Konsole mit flotter Optik die Basis für 'Spielspaß' setzt, ist Sonys 32-Bitter gnadenlos überfordert. Eine Drehung um die eigene Achse dauert fünfmal länger als auf dem N64 – die CPU-Gegner freuen sich über die Unfähigkeit des Programmierers und ballern fröhlich drauflos. Auf dem N64 kommt es dagegen selbst im Vierspieler-Modus nur bei fetten Explosionen zu verschmerzbaren Slowdowns. Die Umgebung ist allerdings, egal auf welcher Konsole, nicht sonderlich schön. Aber wenn Euch ein Gebäude nicht gefällt, dann räumt Ihr es eben mit drei Raketen aus dem Weg. Leider spielt sich fast jede Mission trotz unterschiedlicher Ziele und Panzer gleich, nur das fette Waffenarsenal hält Überraschungen bereit – Duke Nukem hätte seine Freude dran... Kein Knaller, aber für den Frustabbau zwischendurch (auf dem N64) genau das Richtige!**



**Thomas Szedlak**

Auf dem N64 spielt Ihr "Battletanx: Global Assault" wahlweise zu viert, auf der Playstation nur zu zweit.



HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 69% SOUND: 65%



Spielspaß 68%

Dank flüssiger Optik und flotter Panzer-Kontrolle kurzfristig motiverendes Ballerspektakel ohne Tiefgang





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
GRAFIK: 52% SOUND: 63%



Spielspaß 51%

Missratene Panzer-Action in der Endzeit: Träge Steuerung, öde Grafik, langweiliges Spiel.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN

Den Test der Game-Boy-Color-Version lest Ihr im Handheld-Teil dieser Ausgabe. Die US-Fassung des Vorgängers "Battletanx" (N64) wurde in MAN!AC 3/99 getestet und wird hiermit auf 66% abgewertet.

ENTWICKLER:
ELECTRONIC ARTS, USA
(WWW.EA.COM)

# NHL Rock the Rink




Hart aber herzlich: Nach einem schüchternen 'Love Tap' steht der betroffene Spieler nicht mehr so schnell auf.

"NHL Rock the Rink" von EA (ohne 'Sports') orientiert sich im Spielablauf unverkennbar an Midway-Vorbildern wie "NBA Jam" oder "NFL Blitz": Regeln gibt es kaum, auch stehen pro Team nur zwei grobe Taktiken zur Wahl. Im verkleinerten Eishockeyfeld tummeln sich nur jeweils drei Feldspieler; ein Match endet, wenn ein Team eine vorgegebene Zahl Tore erzielt. Dafür ist fast jedes Mittel recht: Fouls werden nicht geahndet, ganz im Gegenteil – auf Knopfdruck legt Ihr Gegner mit derben Wrestling-Moves flach. Feuert Ihr genug Schüsse auf das Gehäuse der Kontrahenten ab, wird kurzzeitig ein Bonus aktiviert: Eure Recken sind dann noch schneller und flinker. Gelegentliche Prügeleien dürfen ebenfalls nicht fehlen, der Sieger spielt hinterher sogar besser.
Neben Duellen gegen Fantasie-Teams trefft Ihr in der 'NHL Challenge' auf Originalmannschaften, die Ihr nach einem Erfolg selbst spielt. Weitere Boni wie Grafik- und Soundgags erhascht Ihr, indem Ihr Kriterien wie eine bestimmte Zahl Tore oder Fouls erfüllt. Habt Ihr mindestens drei Spieler an der Hand, steht eine neue Turniervariante zur Wahl: Der Sieger eines Matches bleibt im Wettbewerb, während der Verlierer einem neuen Herausforderer weicht. *us*

***RESPEKT:** Statt den x-ten uninspirierten Eishockey-Clone auf den Markt zu werfen, waren die EA-Entwickler mal innovativ. In "NHL Rock the Rink" stecken genug witzige Ideen, die den Titel für alle Sportfans interessant machen. Zwar ist der Spielablauf simpel und reduziert sich darauf, möglichst viele One-Timer aufs Tor zu hämmern, aber neben den zahlreichen, erspielbaren Extras lockt vor allem die Soundkulisse immer wieder ans Pad: Krachige Rock-Riffs begleiten das Geschehen, die Sprüche des herrlich schwachsinnigen Kommentatoren-Duos übertreffen selbst die unfreiwillige Komik ihrer bemüht ernsten Kollegen. Da lässt sich auch die Detailarmut und die grobe Gestaltung von Spielern und Spielfeldern verschmerzen – zumal das Scrolling schön flüssig bleibt.*



**Ulrich Steppberger**




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

# Perfect Dark

**ENTWICKLER:**
Rare, England
(www.rareware.com)




Hinter diesen morschen Bäumen verbirgt sich nicht nur ein abgestürztes Alien-Schiff, sondern auch eine vollautomatische Kanone.

Im Dunkeln ist gut munkeln: Mit Eurem Nachtsichtgerät seid Ihr den feindlichen Wachen überlegen.

## *Perfect Boy:*

***Ein angekündigtes Feature hat es leider nicht mehr auf das fertige Modul geschafft: Ursprünglich sollte es möglich sein, per Game-Boy-Kamera gemachte Bilder als Textur auf die Figuren im Spiel zu legen. Leider war dies aufgrund technischer Probleme nicht machbar. Als Entschädigung für die Handheld-Fraktion folgt eine Umsetzung für Nintendos Taschenspieler.***



Unaufmerksame Wachen bringt Ihr mit einem schnellen Feuerstoß aus der MP zum Schweigen




Bitte lächeln: Mit der 'Spycam' macht Ihr Aufnahmen von unzugänglichen Orten



Dark, Joanna Dark. Ein Name, den man sich merken sollte. Die hübsche Agentin ist nämlich die Hauptdarstellerin in Rares neuem Ego-Shooter und tritt damit in die Fußstapfen des britischen Geheimdienstlers James Bond.
Im Auftrag des Carrington Instituts soll die frisch graduierte Einzelkämpferin einen Wissenschaftler aus den Fängen des Datadyne-Konzerns befreien. Im Laufe dieser Operation kommen jedoch einige unvorhergesehene Geheimnisse ans Licht: Der gute Dr. Caroll entpuppt sich als künstliche Intelligenz, dessen ehemaliger Arbeitgeber als Handlanger einer außerirdischen Rasse, der Skedar. Diese suchen nach einem abgestürzten Raumschiff inklusive planetenzerstörender Superwaffe, das irgendwo in den irdischen Ozeanen gestrandet sein muss. Mit fortgeschrittener Technologie und Verbündeten an höchster Stelle scheint der Plan der Skedar aufzugehen, doch die Invasoren haben ihre Rechnung ohne das Carrington Institut und dessen Spitzenagentin Joanna Dark gemacht. In 17 Levels deckt die wehrhafte Dame die Verschwörung der Außerirdischen auf, entlarvt deren menschliche Helfer und schafft sich neue Verbündete.
Ihr beginnt Euren Einsatz über den Dächern von Chicago, durchforstet Forschungsanlagen und Konzernzentralen, kämpft Euch durch eine besetzte Villa und stürmt sogar die geheimnisumwitterte Area 51. Dort findet Ihr Unterstützung bei einer zweiten nichtmenschlichen Rasse, den Maia. Diese liegen seit langem im Krieg mit den Skedar und greifen Euch hilfreich unter die Arme. Mit galaktischer Verbrüderung geht Eure Mission weiter und führt Euch über den Präsidentenjet Airforce One zu einem geheimen U-Boot, von dort zu versunkenen Raumschiffen und sogar in eine weit entfernte Galaxis.
In all diesen Levels muss sich Eure Top-Spionin ständig ihrer Haut wehren. Denn ob Sicherheitsmann, Terrorist oder Alien – alle wollen der hübschen Joanna ans Leder. Glücklicherweise schöpft Ihr aus einem reichhaltigen Waffenarsenal, mehr als 35 Vernichtungswerkzeuge stehen Euch zur Verfügung: Handliche Pistolen mit Schalldämpfer oder Sichtvergrößerung, kleine Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Granat- und Raketenwerfer stehen neben allerlei futuristischen Kanonen und Werkzeugen in Eurem Waffenschrank. So könnt Ihr z.B. mit der 'Farsight' durch Wände sehen und sogar schießen, der 'Reaper' feuert mit hoher Geschwindigkeit Laserstrahlen ab und mit der Phönix-Pistole verschießt Ihr hochenergetische Plasma-Geschosse. Dabei sind Eure Waffensysteme nicht auf



Der Predator lässt grüßen: Vor wenigen Augenblicken noch getarnt, stürzt sich plötzlich ein monströser Alien-Krieger auf Euch.

**FAST PERFEKT: Mit unzähligen Waffen, Secrets, Multiplayer-Optionen und Einzelmissionen erobert Joanna "Perfect" Dark das Herz eines jeden Action-Fans im Sturm. Einzig die Probleme bei der Bildrate trüben den Gesamteindruck: Gerade bei Mehrspieler-Sessions mit vielen Figuren auf einmal kommt das Spielgeschehen arg ins Stocken, und auch während der Einzelmissionen läuft die Action fast nie flüssig ab. Nichtsdestotrotz lässt sich dieser Makel verschmerzen, zumal Euch sowohl optisch wie akustisch einiges geboten wird. Feinster Surround-Sound und hochauflösende Grafik verwöhnen Eure Augen und Ohren. Die bizarren Waffensysteme lassen keine Wünsche offen und ermöglichen faszinierende Mehrspieler-Gefechte mit taktischem Tiefgang. Als Waffen-Pickups getarnte Minen, Gewehre, die durch Wände schießen und die programmierbaren Bots lassen die Zeit wie im Flug vergehen, intelligente Gegner und dramatische Todesschreie sorgen für Atmosphäre und beim Counter-Operative-Mode kommt echtes "Matrix"-Feeling auf. Die zahlreichen Zwischensequenzen runden das Paket ab und machen "Perfect Dark" zum besten Ego-Shooter der Konsolenwelt.**



**David Mohr**



Multiplayer-Freuden: Ihr trefft Euch mit ein paar Freunden zum Deathmatch (oben) oder duelliert Euch im Counter-Operative-Mode (links).

ein Anwendungsgebiet beschränkt, sondern besitzen verschiedene sekundäre Einsatzmöglichkeiten. Die Laptop-Gun könnt Ihr als Selbstschussanlage postieren, das Dragon-Sturmgewehr lässt sich als Mine legen und harmlose Zivilisten setzt ihr mit dem Pistolenkolben außer Gefecht. Selbst unbewaffnet seid Ihr noch gefährlich, dank harter Nahkampfausbildung vermöbelt Ihr Eure Gegner in Sekundenschnelle.

Damit Euch die vielfältigen Waffensysteme nicht überfordern, können wissensdurstige Agenten im Carrington-Institut am Schießstand üben oder mit zahlreichen Wissenschaftlern plaudern. Diese weisen Euch in die verschiedenen Hilfsmittel der modernen Spionin ein. Mit Hilfe der Spycam könnt Ihr unzugängliche Gebiete auskundschaften und feindliche Gespräche belauschen; immer vorausgesetzt, die fliegende Wanze wird von keinem Wächter entdeckt. Daneben stattet Euch das Institut je nach Mission mit Werkzeugen wie Daten-Decodern, ECM-Minen oder Plastiksprengstoff aus. Bestens gerüstet startet Ihr in den Agenten-Alltag. Drei Schwierigkeitsgrade fordern sowohl Anfänger wie Forgeschrittene, je nach Level müsst Ihr mehr und komplexere Missionsziele erfüllen. Diese Mühen lohnen sich jedoch, denn abhängig von Zeit und Schwierigkeit schaltet Ihr nach erfolgreichem Einsatz andere Cheats frei. Mit diesen könnt Ihr zahlreiche Einstellungen im Spiel ändern und vor allen Dingen neue Multiplayer-Optionen und Arenen aktivieren.

Wie schon im prestigeträchtigen 007-Vorgänger liegt auch bei "Perfect Dark"



Calling Elvis: Euer Außerirdischer Freund sabotiert den Teleporter an Bord eines Skedar-Schiffes.

## Alter Egos

Während sich PC-Spieler kaum noch vor schwer bewaffneten Marines und massiven Multiplayer-Schlachten retten können, leiden Konsolen-Krieger an akutem Action-Mangel. Technische Schwierigkeiten und Indizierungsgefahr schrecken die Entwickler ab. So kann man denn die Konsolen-Shooter an zwei Händen abzählen, dank Dreamcast und Playstation 2 hält jedoch wieder Hoffnung Einzug im gebeutelten Videospiel-Lager: PC-Umsetzungen wie Sierras "Half Life" (deutsche Version) oder "Unreal Tournament" sind bereits angekündigt und locken mit intelligentem Leveldesign und Multiplayer-Matches im Internet.



**TUROK 1&2:** Fast schon legendäre N64-Shooter mit dem mächtigen Indianer-Krieger Joshua Fireseed in der Hauptrolle. Basierend auf einer Comic-Serie schlagt Ihr Euch durch neblige Urzeit-Dschungel und dunkle Katakomben. Bösartige Dinosaurier und hochgerüstete Kampfroboter machen Euch das leben schwer, während ihr knifflige Sprungpassagen meistert.

1997/98 von Acclaim für N64, MAN!AC 3/97 & 11/98



**TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES:** Auf exzessive Muliplayer-Sessions optimiertes Update der Shooter-Serie. Bis zu vier Spieler bekämpfen sich gegenseitig in ausladenden Deathmatch-Arenen. Zahlreiche Variationen wie Teamplay, Capture the Flag etc. runden den Partyspaß ab. Alternativ spielt Ihr alleine oder zu zweit neue Waffen, Figuren und Secrets frei.

1999 von Acclaim für N64, MAN!AC 12/99



**ARMORINES:** Aufdringliche Insekten greifen die Erde an, und nur ein Spezial-Team der Marines kann sie stoppen. Ihr bekämpft die außerirdischen Invasoren wahlweise als männlicher oder weiblicher Elitesoldat, Euer Kampfanzug verfügt über zahlreiche eingebaute Waffensysteme, mit denen Ihr die chitingepanzerte Alien-Brut zurück auf ihren Heimatplaneten schickt.

2000 von Acclaim für N64 & PS, MAN!AC 2/2000 & 7/2000



**SLAVE ZERO:** In ferner Zukunft unterdrücken mächtige Konzerne die Bevölkerung mit Hilfe einer Sicherheitstruppe aus Kampfrobotern. Doch die Menschheit hat Glück und erobert einen solchen Mech. Mit dem neuen Gefährt startet Ihr eine Revolte und habt dabei nicht nur mit den gegnerischen Truppen, sondern auch mit der mittelmäßigen technischen Umsetzung zu kämpfen.

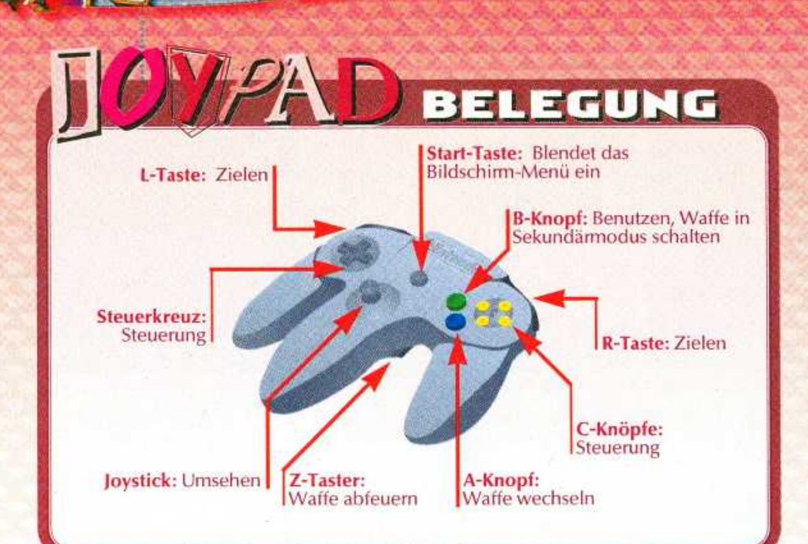
2000 von Infogrames für DC, MAN!AC 4/2000



**ALIEN TRILOGY:** In dem mittlerweile etwas angegrauten Alien-Spektakel steuert Ihr die leidgeprüfte Ripley durch drei riesige, den Filmen nachempfundene Abschnitte. Wuselige Facehugger, blutrünstige Alien-Warrior und bösartige Hunde-Mutationen versuchen Euch den Garaus zu machen, am Ende jedes Abschnitts erlegt Ihr eine große Alien-Königin.

1996 von Acclaim für PS & Saturn, MAN!AC 3 & 10/96

## Joypad Belegung




In den Straßen von Chicago müsst Ihr nicht nur auf feindliche Sicherheitsleute, sondern auch auf die örtlichen Polizeidrohnen achten.

# Perfect Dark

***Leider** wird "Perfect Dark" aufgrund der hohen Indizierungsgefahr nicht in Deutschland veröffentlicht. Ego-Shooter-Fans können sich trotzdem freuen: Alle anderen europäischen Länder werden nämlich reichlich mit Modulen versorgt. So lässt sich der Titel über jeden gut sortierten Händler bestellen.*

ein Schwerpunkt auf dem Mehrspieler-Spaß. Im traditionellen Multiplayer-Setting könnt Ihr zwischen verschiedenen Einstellungen wählen, die Spieler in Teams einteilen und Siegbedingungen festlegen. Ob 'Capture the flag', 'King of the Hill' oder simples Deathmatch, die Optionen sind endlos. Über 30 Karten und zahlreiche versteckte Charaktere wie zum Beispiel Programmiererlegende Shigeru Miyamoto sorgen für Abwechslung. Wenn Euch vier Spieler nicht genug sind, schaltet Ihr einfach ein paar vom N64 gesteuerte Bots dazu. Bis zu acht dieser computergesteuerten Krieger lassen sich aktivieren, deren Fähigkeiten dürft Ihr selbst justieren, bestimmte Verhaltensmuster machen die Computergegner besonders interessant: Der Pazifisten-Bot sammelt den anderen Spielern die Waffen weg, Kamikaze-Bots setzen alles daran, Euch mit in den Tod zu nehmen, Faustkämpfer suchen den blutigen Nahkampf und Vergeltungs-Bots rächen sich unerbittlich an dem Spieler, der sie abgeschossen hat.

Wenn Ihr nur zu zweit seid, könnt Ihr immer noch zwischen dem Cooperative- und dem Counter-Operative-Modus wählen. Wie der Name schon sagt, tretet Ihr hier entweder gegen- oder miteinander an. Beim Cooperate-Mode steuert Ihr zwei Agenten durch die Level des Einzelspieler-Modus. Da Ihr im Team schlagkräftiger als alleine seid, müsst Ihr natürlich auch mit wesentlich mehr Feinden fertig werden. Beim Counter-Operative-Mode dagegen schlüpft ein Spieler in die Rolle des Bösewichts und springt von einem Gegner zum nächsten, während der andere in der Haut von Joanna Dark versucht, den Level zu beenden. Der 'Böse' wird bei Verlust seiner Figur in den nächstbesten Feind versetzt.

Dank Expansion-Pak präsentieren sich die "Perfect Dark"-Levels in hochauflösender Optik, jedoch lässt sich das Agenten-Abenteuer auch ohne Speichererweiterung spielen. Dann erschließt sich Euch aber nur ein Bruchteil der Spielmodi, beispielsweise seid Ihr im Multiplayer-Modus auf Zweispieler-Matches beschränkt. Dafür entschädigt Euch "Perfect Dark" mit 45 Minuten Zwischensequenzen in Spielgrafik mit Sprachausgabe. *dm*

Die Läserstrahlen versperren den Weg, bei Berührung schneiden sie Euch in Stücke.

Dank automatischer Zielerfassung werdet Ihr auch mit vielen Gegnern fertig

**DIE HÜBSCHE JOANNA DARK HAT'S TATSÄCHLICH GESCHAFFT, ihren männlichen Geheimdienst-Kollegen vom Ego-Shooter-Thron zu schießen. Was Ihr bei "Perfect Dark" für Euer Geld bekommt, ist sensationell: Dank tonnenweise freispielbarer Extras, dem genialen Counter-Operative-Mode und nicht zuletzt unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade mit deutlich abweichenden Missionszielen seid Ihr auf Monate hin beschäftigt. Dazu kommt ein ausgefeiltes Leveldesign mit für N64-Verhältnisse brillanter Optik. Zwar geht die Bildrate im offenen Gelände häufig in die Knie, trotzdem bleibt Rares Ballerei jederzeit perfekt spielbar – der miserabel ruckelnde Cooperative-Mode einmal ausgenommen. Für Ego-Shooter-Fans ist "Perfect Dark" ein klarer Pflichtkauf, allerdings müsst Ihr dazu in benachbarte EU-Länder ausweichen.**

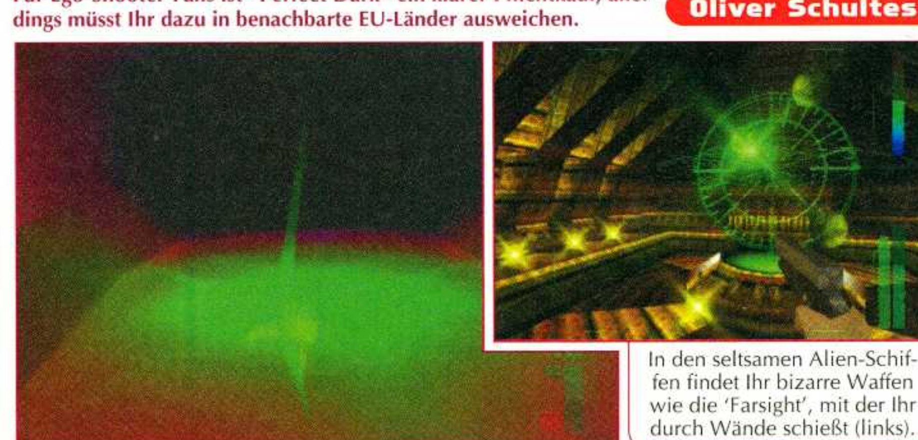
**Oliver Schultes**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Rare |
| SYSTEM | Nintendo 64 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 78% |
| Spielspaß | 91% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**Actiongeladener Ego-Shooter mit ausgefallenen Waffen, genialen Multiplayer-Features und lang anhaltender Motivation.**

256 BIT · RAM PAK · RUMBLE · AB 18



In den seltsamen Alien-Schiffen findet Ihr bizarre Waffen wie die 'Farsight', mit der Ihr durch Wände schießt (links).

ANDERE VERSIONEN
Eine Game-Boy-Color-Fassung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: ASK, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

# Pool Academy



Auch wenn es der Titel glauben macht, die Feinheiten des Billardsports lehrt Euch "Pool Academy" nicht. Denn einen Lernmodus wie beim Vorgänger "Pool Hustler" sucht Ihr in Asks aktuellem Werk vergebens. Dafür wird Euch gewöhnliche Kugel-Kost geboten: In vier Spielmodi wie 9-Ball oder Rotation nehmt Ihr es mit zehn KI-Gegnern auf Bezirksklassen-Niveau bzw. bis zu sieben menschlichen Konkurrenten auf. Die Analogsteuerung erlaubt das flotte Manövrieren des Queues, Kamerazoom, Vogelperspektive und einblendbare Hilfslinie sorgen für Überblick und frühe Einloch-Erfolge. Zwar dürft Ihr auch den Winkel des 'Schlägers' und den Zielpunkt auf der Spielkugel bestimmen, eine Anzeige für die Stoßkraft sucht Ihr aber vergebens. Profis schalten im Trickmodus durch ihr artistisches Spiel einige Videosequenzen frei. An dürftigen Optionen und mangelnder Abwechslung kann die saubere Technik nicht viel ändern – Billard-Fans bedienen sich bei der Konkurrenz. *sf*



Nur für Tüftler: Im Trick-Modus versenkt Ihr mit einem Stoß die wildesten Kugel-Kombinationen.

HERSTELLER: Ubi/Sunsoft
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
GRAFIK: 59% SOUND: 47%

Spielspaß 60%

**Technisch gelungene Billard-Simulation: Mangels Optionen und Extras unspektakulär und auf Dauer öde.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger "Pool Hustler" schnitt in MAN!AC 3/99 mit 74% ab (Abwertung auf 70%).

ENTWICKLER: ANCO, ENGLAND (WWW.INFOGRAMES.DE)

# Player Manager 2000



Hat den miserablen Vorgänger tatsächlich jemand gekauft? Offensichtlich, denn pünktlich zum Ende der aktuellen Saison folgt "Player Manager 2000". Erneut strapaziert die Managersimulation Eure Geduld über Gebühr, die Analyse/Ladezeiten übertreffen alles bisher Dagewesene. Jeder Tag der Jahres wird berechnet, zwischen den Spieltagen reicht die Wartezeit schonmal für zwei Tassen Kaffee. Und dann erst diese Spielszenen: Lächerlich amateurhaft – so schlecht spielt nicht einmal der KSC! Zum Glück dürft Ihr das Ergebnis alternativ sofort anzeigen lassen. Eine Lizenz fehlt natürlich auch – in Bundesliga und drei weiteren europäischen Meisterschaften erinnern die Spielernamen nur entfernt ans Original. Positives? Eure Einflussmöglichkeiten auf Kader und Taktik sind in der Tat so umfangreich wie bei keinem Konkurrenten. *ts*

Wie beim Vorgänger läuft die Bedienung über PC-inspirierte Pull-Downs-Menüs.

HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 32% SOUND: 20%

Spielspaß 40%

**Ungemein optionsreicher Fußballmanager, wegen ewig langer Ladezeiten aber nur in Totenstarre zu ertragen.**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 7/99 getestet (Abwertung auf 39%).

ENTWICKLER: TREYARCH, USA (WWW.TREYARCH.COM)

# T. Hawk's Skateboarding



Tony macht das Trio voll: Auch Dreamcast-Skater werfen sich jetzt mit Elan in Halfpipes und terrorisieren unbescholtene Freizeitparks. Am Spielablauf und -inhalt hat sich auf 128 Bit nichts geändert. Immer noch braust Ihr mit einem von zehn Sportlern durch ebenso viele Szenarien und verblüfft durch spektakuläre Flips, Grabs und Grinds. Dabei sammelt Ihr wertvolle Bänder, indem Ihr vorgegebene Punktegrenzen sprengt oder bestimme Aufgaben erfüllt. Je nach Umgebung wollen Tische gegrindet oder Kisten zertrümmert werden. Die Dreamcast-Power wirkt sich optisch nur dezent aus: Hohe Auflösung und flottes Scrolling wissen zu gefallen, neue Grafikmätzchen sucht Ihr jedoch vergebens. Wer's bisher nicht hatte, greift zu, Besitzer vorheriger Versionen sparen sich das Geld. *us*



Bei spektakulären Tricks und Sprüngen zoomt die Kamera näher an Euren Skater heran



HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 73%

Spielspaß 85%

**Grafisch dezent aufpoliert, spielerisch alles beim Alten: Saubere Umsetzung des prächtigen Skater-Epos.**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Fassung wurde in MAN!AC 6/2000, das Playstation-Original in 10/99 getestet.

ENTWICKLER: SILICON DREAMS, ENGLAND (WWW.SILICONDREAMS.CO.UK)

# SWWS Euro Edition



Sind Updates im Jahresrhythmus gerade noch akzeptabel, ist ein Sequel nach fünf Monaten ziemlich frech. Allerdings hat Entwickler Silicon Dreams ("UEFA Champions League") die kurze Zeit für deutliche Grafikverbesserungen genutzt. Auch der Ablauf wurde dynamischer: Ballstafetten gelingen unkompliziert und das Toreschießen klappt deutlich einfacher als beim Vorgänger. Ein Schwachpunkt ist allerdings der lächerliche Torhüter; seine launischen Aktionen öffnen dem Zufall Tür und Tor. Zum Glück sind Eure weiteren Kameraden intelligenter. An der guten Steuerung hat sich nichts geändert, auch das Team- und Spielmodi-Angebot ist fast identisch zum Vorgänger. Allerdings dürft Ihr nun, deshalb auch der Untertitel „Euro Edition", die dieser Tage beginnende Europameisterschaft nachspielen. Eine Lizenz besitzt Sega nicht – alle Spielernamen wurden leicht verfremdet. *ts*

Standardmäßig wird diesmal die Vertikal-Perspektive vorgegeben, Ihr dürft aber auch seitlich spielen.

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 69% SOUND: 63%

Spielspaß 69%

**Grafisch deutlich aufgebohrtes Fußball-Update: Spielerisch nett, aber leider mit grottenschlechtem Torhüter.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 2/2000 getestet (Wertungskorrektur auf 67%).

ENTWICKLER:
EMPIRE, ENGLAND
(WWW.EMPIRE.CO.UK)

# Spin Jam




Lass uns poppen: Boxermädel Poppy bleibt im Chaos cool und räumt soeben das letzte Blütenblatt ab (links oben).



Wenn Ihr "Spin Jam" ein paar Minuten gezockt habt, leuchtet Euch das Spielprinzip sofort ein. Dieses zu beschreiben, ist jedoch etwas komplizierter: Also, zu Beginn seht Ihr in der Mitte des Bildschirms eine Achse (symbolisiert durch einen grauen Kringel), auf die Ihr an beliebige Stellen bunte Kugeln schießt. Diese bleiben dort kleben, bis sich mindestens drei gleichfarbige berühren. Tritt dieser Fall ein, explodieren sie und schleudern dadurch alle Kugeln auf der exakt gegenüber liegenden Seite nach außen. Nur so ist die eigentliche Aufgabe lösbar: Außerhalb des kreisförmigen Spielfeldes sind sieben Blütenblätter angebracht, die Ihr entfernt sollt. Dies passiert, indem Ihr Kugeln der entsprechenden Farbe in ihnen versenkt.
Was sich einfach anhört, wird durch einige Tücken erschwert: Kugeln, die wegen der falschen Farbe nicht in einem Blatt versenkt wurden, kehren nach innen zur Achse zurück. In späteren Levels tauchen zudem automatisch neue Elemente von außen auf: Neben simplen Farbkugeln erwischt Ihr so auch Extras, die unzerstörbar im Weg sitzen oder die Steuerung verlangsamen.
Befinden sich zu viele Kugeln an der Achse und ragen über das Spielfeld hinaus, werden die Äußeren vergiftet und geben langsam die Infektion nach innen weiter. Es stehen 100 Arcade-Level sowie ein vertikaler Splitscreen für Computer- oder Kumpel-Duell parat. *us*

***EMPIRE GEBÜHRT LOB,** dass sie es mit einer frischen Knobelidee statt dem x-ten mehr oder weniger originellen "Puzzle Bobble"-Clone versuchen. Die Gestaltung orientiert sich jedoch an den östlichen Vorbildern, knuffige Charaktere und niedliche Dudelmusik entsprechen den gängigen Standards. Was allerdings fehlt, ist ein Schuss einfache Genialität: Das Konzept ist zwar simpel und sofort begriffen, artet aber schnell in Chaos aus. Sobald erst laufend Kugeln von außen hereinfliegen, ist mit taktischem Spiel nicht mehr viel zu retten – stattdessen mutiert die Knobelei zum hektischen Gewusele, bei dem nicht selten Glück für den Erfolg nötig ist. Auch das Zweispieler-Duell leidet unter dem Problem. "Spin Jam" ist trotzdem witzig, aber letztlich nicht ganz auf Japan-Knobel-Niveau.*



**Ulrich Steppberger**

| HERSTELLER | Empire |
|---|---|
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 41% |
| SOUND | 53% |

**Spielspaß 65%**

Neue und witzige Knobelidee, die jedoch an zuwenig Abwechslung und zuviel Chaos krankt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
CRYSTAL DYNAMICS, USA
(WWW.EIDOS.COM)

# Magical Racing Tour




Wild Wild West:
Im "Big Thunder Mountain" donnert Ihr stilecht durch eine Westernstadt.



Aufruhr in Disney World: Chip und Chap, die beiden berühmten Nagetiere, jagen auf einem ihrer Streifzüge durch den Park ausgerechnet die Maschine in die Luft, die allabendlich zur Freude der Besucher ein gigantisches Feuerwerk abbrennt. Einzige Hoffnung ist nun, die über die Attraktionen des Parks verstreuten Einzelteile rechtzeitig wiederzufinden.
Diese Aufgabe stellt sich in Form eines klassischen Funracers. Als eine von 13 mehr oder weniger populären Figuren aus dem Disney-Stall flitzt ein sechsköpfiges Teilnehmerfeld auf 13 Strecken um den Sieg. Nur der Gewinner erhält das begehrte Maschinenteil. Das Kursdesign orientiert sich dabei thematisch an den real existierenden Erlebniswelten. So rast ihr im Jeep durch die Welt der Dinosaurier, wagt im 'Space Mountain' eine Reise zum Mond oder stattet den trinkfesten Piraten der karibischen See im Schnellboot einen Besuch ab. Turbo-Felder und einzusammelnde Münzen beschleunigen Eure Fahrt, mit zusätzlichen Extras wie Nussraketen oder Froschfluch hindert ihr die Konkurrenz am Sieg. Neben dem Abenteuer-Modus existieren ein Zeitrennen und eine Zweispieler-Variante. Via Splitscreen rast Ihr hier um die Wette oder um Münzen. *cg*

***FUNRACER, DER HUNDERTSTE!** Ins zuckersüße Disney-Gewand gehüllt, glänzt der neuste "Mario Kart"-Clone vor allem durch Abwesenheit innovativer und eigenständiger Ideen. Das Fahrverhalten Eurer Boliden bleibt zu Lande, zu Wasser und in der Luft immer gleich, auch die Wahl des Charakters nimmt hierauf keinerlei Einfluss. Zusätzlich lassen Optionsarmut und Mangel an Secrets die Motivationskurve schnell in den Keller sinken. Technisch gibt's wenig zu kritisieren: Die Grafik bleibt selbst im Splitscreen flüssig und kommt nur bei höherem Gegneraufkommen ins Stocken, akustisch erfreuen wir uns an den Disney-Dudeleien aus dem Themenpark. Unterm Strich ein weiterer Spaßrenner, der im Angesicht von "Crash Team Racing" & Co. wenig zu lachen hat.*



**Stephan Freundorfer**




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
INFOGRAMES, ENGLAND
(WWW.INFOGRAMES.DE)

# Anstoss Premier Manager

Ran an die Bundesliga: Erstmals führt Ihr in „Anstoss Premier Manager“ neben Mannschaften aus England, Frankreich, Spanien und Italien auch Teams aus der Ersten und Zweiten Bundesliga zum Erfolg. Leider liegt die Bundesliga-Lizenz exklusiv bei EA ("Bundesliga 2000: Der Fußballmanager"), so dass die Spielernamen verfremdet sind. Die beiden Spielmodi 'Laufbahn' (wählt aus zwölf Job-Angeboten pro Liga) und 'Trainer' (sucht Euer Lieblingsteam aus) kennt Ihr bereits vom Vorgänger. Auch diesmal dürfen bei letztgenannter Variante bis zu vier Spieler mitmachen.

Sitzt Ihr im Managersessel, klappert Ihr als erstes (auf Wunsch mit Hilfe eines Talentscouts) den Transfermarkt ab. Nach bestimmten Kriterien filtert Ihr geeignete Kandidaten heraus. Außerdem kümmert Ihr Euch um den Stadionausbau, legt Eintrittspreise fest, schließt eine Versicherung für Eure Spieler ab, nehmt einen Kredit auf, sucht Sponsoren, engagiert Merchandising-Partner und einiges mehr. In der Trainerkluft stellt Ihr unter Berücksichtigung von je acht Stärkewerten ein schlagkräftiges Team auf die Beine, legt den Trainingsplan fest und trichtert Euren Mannen die Taktik ein. Vorgegebene Strategien aus dem Fußball-Lehrbuch stehen zur Wahl, eigene Vorstellungen vom Traumfußball dürft Ihr auch verwirklichen. Wie im Management nehmen Euch auch bei Euren Traineraufgaben (kostspielige) Assistenten einen Teil der Arbeit ab. Zwischen den Spieltagen erscheinen Meldungen über verletzte Spieler oder Transfer-Anfragen von anderen Vereinen. Doch so richtig spannend wird Euer Job Samstags um 15.30 Uhr. Für die Spielbeobachtung entscheidet Ihr Euch entweder für einen Textkommentar, vergleichbar mit einer Hörfunk-Reportage, oder eine Zusammenfassung der Highlights. Letztere Darstellungsform basiert auf der weiterentwickelten Grafik von „Actua Soccer 3“. Die Torchancen betrachtet Ihr aus frei wählbaren Kameraperspektiven. *ts*

An die übersichtliche Menü-Bedienung gewöhnt Ihr Euch schnell. Im Hauptbildschirm habt Ihr die wichtigsten Infos im Blick.

*"Anstoss" ist einer der bekanntesten Fußball-Manager auf dem PC. Gerade erschien der dritte Teil, Konsolen-Konvertierungen existieren allerdings (noch) keine. Mit der Kooperation vom Gütersloher „Anstoss“-Entwickler Ascaron und Infogrames Sheffield House (ehemals Gremlin) ist zumindest ein erster Schritt in Richtung Videospiel getan. Eine 1:1-Konvertierung von „Anstoss 3“ oder des bereits in der Entwicklung befindlichen Nachfolgers für Dreamcast, Playstation 2 und/oder X-Box ist deshalb sehr wahrscheinlich.*

**DIE DEUTSCHEN TEAMS MACHEN DEN "PREMIER MANAGER" erstmals auch hierzulande interessant. Und die (Ex-) Gremlin-Entwicklung hat Beachtung verdient, denn die umfangreichen Manager/Trainer-Optionen lassen bis auf Kleinigkeiten wie individuelles Spielertraining nichts vermissen. Vor allem das Filtersystem im Transfermarkt ist toll und hilft bei der Suche nach Verstärkungen. Unter 'Bosman' werden sogar alle abwanderungswilligen Spieler angezeigt, die ablösefrei wechseln dürfen. Im Gegensatz zu „Bundesliga 2000“ ist die Spielbeobachtung unterhaltsam, auch wenn Ihr bei Betrachtung der Höhepunkte leider nicht mehr durch Auswechslungen oder Taktikänderungen ins Spiel eingreifen könnt. Nur wenn Original-Spielernamen für Euch ein Muss sind, solltet Ihr zur EA-Konkurrenz greifen.**


Thomas Szedlak




Entweder verfolgt Ihr die Höhepunkte 'am Fernseher' (linkes Bild) oder das ganze Spiel mit Textkommentaren.

| HERSTELLER | Infogrames |
| --- | --- |
| SYSTEM | Playstation |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 67% |
| SOUND | 41% |
| Spielspaß | 74% |

Endlich mit Bundesliga: Ausgereifter Fußball-Manager mit schicken Spielszenen und ausreichender Komplexität.

ANDERE VERSIONEN
"Premier Manager 99" (Playstation) wurde in MAN!AC 4/99 getestet (Abwertung auf 63%), "Premier Manager 64" (N64) erhielt in MAN!AC 11/99 eine Wertung von 58%.



# SUCHE

## NINTENDO

Suche das Game-Boy-Spiel **Puzznic**, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 03371/614741
(Eric, ab 15 Uhr)

Suche **Chrono Trigger** und andere alte RPGs für Super Nintendo, auch US- oder jap. Titel.
Tel. 040/7686092 (17-20 Uhr)

## SEGA

Suche **Saturn-Spiele** Sea Bass Fishing, Bug Too, Enemy Zero, Swagman, tausche gegen je vier Spiele (Tomb Raider, Command & Conquer, Sega Rally, Virtua Fighter2, Theme Park usw.).
Tel. 09922/6756

Tausche Soul Reaver (dt.) + Lösungsbuch gegen Dragonsblood, Dead or Alive2 oder MDK2, alles PAL-Versionen.
Tel. 0251/661116

## PLAYSTATION

Suche schwarze **Yaroze-Playstation** zum Spiele-Erfinden, tausche gegen graue Playstation und zahle drauf oder kaufe sie ohne Tausche, zahle gut.
Tel. 05932/2608

Suche Mass Destruction und Return Fire! Ruft bitte an,
Tel. 0043-(0)664/5416764

## EXOTEN

Suche **CDi-Player** und Zubehör.
Tel. 0561/878031 (ab 19 Uhr)

## SONSTIGES

Suche **RPGs für Playstation**, z.B. Legend of Legaia, Beyond the Beyond, Final Fantasy Tactics usw. Suche auch englische Lösungsbücher. Verkaufe Legend of Zelda1+2, Startropics, Kid Icarus (NES).
Tel. 0591/421571 (Holger)

Suche **DVDs** (alle Codes) und Spiele für Dreamcast und Nintendo64 (auch NTSC).
Angebote an:
eMail: thomas@hard-boiled.de oder Tel. 05232/850967 (Thomas)

Kaufe, verkaufe Spiele für alle Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.
Tel. 089/1403732
od. 0172/4865858

**GameXX-Videospiele-Börse** (Flohmarkt) Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bhf.: Prinzenstr. 14-17:30 Uhr. Tombola: 16 Uhr. Termine: 10. Börse 14.5., 11. Börse 18.6.2000. Weitere Termine folgen! GameXX-Hotline (Infos & Tische) Tel. 030/6858756

**NEC PC-FX** mit möglichst vielen Spielen. Tel: 0821/2639251

# SECOND HAND

Während das Wetter Kapriolen schlägt und sich Sonnenschein und Hagelschauer im Minutentakt abwechseln, bewundere ich den Einfallsreichtum Eurer Bezahlungsweisen: 20-Schilling-Scheine sind zwar hübsch, aber in Deutschland wenig nützlich. Mit dem Euro löst sich das Problem demnächst von selbst, vorher schickt Ihr aber besser internationale Antwortscheine. Euer Ulrich

# VERKAUFE

## NINTENDO

Verkaufe: **Nintendo64**, Rumble Pak, Expansion Pak, 4 MB Memory Card, 3 Pads + 9 Spiele: Extreme-G, Super Mario64, Mario Kart64, Banjo-Kazooie, Legend of Zelda64, Fifa98, Int. Superstar Soccer98, Ego-Shooter, Prügelspiel, Preis 500 DM nur komplett.
Tel. 07274/8270 (Tobi)

Mehrere alte US-/Japan-Importe für N64 ab 25 DM.
Tel. 0170/8662342

Verkaufe **Game Boy Color + 4 Spiele:** Legend of Zelda DX, Prügelspiel, Pokémon rot + blau + Pokémon-Spieleberater, alles zusammen für 200 DM.
Tel. 0170/6548265
(Dennis, ab 16 Uhr)

Jedes **Game Boy-Spiel** nur 25 DM. Donkey Kong Land1-3, Castlevania2+3, F1 World Grand Prix und Mario Land1+3 (alles neu und originalverpackt). Außerdem: Game Boy Color (türkis) für 75 DM. Tel. 06443/2384

Supergünstiges **Game Boy-Schnäppchen**: Game Boy Color (türkis) + Donkey Kong Land1-3 + Mario Land + Wario Land + Castlevania2+3 und F1 World Grand Prix für 250 DM + Porto (alles originalverpackt).
Tel. 06443/2384

**Nintendo64:** Armorines uncut, Shadow Man, Hybrid Heaven, F1 World Grand Prix2, RTL World League Soccer2000, Supercross2000 je 75 DM, F-Zero X, Milos Astro L., Nagano98, Premier Manager je 60 DM, div. N64-Spiele ab 30 DM, auch Shooter.
Tel. 02604/8693

Verkaufe **Nintendo64 + 9 Spiele** + 2 Pads + Zubehör, Top-Zustand für VHB 400 DM.
Philipp Brüsewitz, Julius-Leber-Str. 32, 24145 Kiel,
Tel. 0170/4623339, 0431/7197060

## SEGA

Horrorspiel (jap) für Dreamcast 80 DM, Gran Turismo2, Ego-Shooter (us) je 70 DM, Code Veronica PAL.
Tel. 0228/235831, 0171/7776885

**Dreamcast:** Ready 2 Rumble Boxing 60 DM, Sonic Adventure 60 DM, House of the Dead 2 inkl. Gun 100 DM, alle neu, deutsch, zuzüglich Versandkosten.
Tel. 09497/495
(Sebastian, ab 19 Uhr)

Verkaufe **für Mega-CD**: Snatcher, Monkey Island oder tausche einen der Titel gegen Dracula X Turbo Duo je 120 DM. Für Saturn: King of Fighters97 für 100 DM.
Tel. 030/35130084

**Sega Saturn + 2 Spiele** für 190 DM, Mega Drive + 2 Spiele für 140 DM, weitere Top-Spiele ab 20 DM. Suche defekte Playstation, auch Tausch gegen Playstation-Spiele möglich.
Tel. 0170/9532847, 0261/679798 (Marco)

**Mega Drive2** + 3 Pads + Action Replay2 + Spiele: Soleil, Flashback, Light Crusader, Landstalker, Lost Vikings, Sonic Spinball, Skeleton Krew, Story of Thor, Colums für zusammen 300 DM, alles 100% in Ordnung.
Tel. 0511/624773

Verkaufe **8 Saturn-Spiele** in Originalhülle, aber ohne Anleitung für 60 DM: Tomb Raider, Alien Tr., Sonic 3D (us), Nascar98 usw.
Tel. 09922/6756

**Dreamcast** + 2 Pads + 2 Vibration-Packs, 4 Spiele: Blue Stinger, Ready 2 Rumble, Shadow Man, House of the Dead2 inkl. Dreamcast-Gun, kaum gespielt für 700 DM, auch einzeln.
Tel. 0177/7391675

Spiele für Mega Drive ab 20 DM, Saturn ab 20 DM, Game Gear ab 20 DM, Dreamcast ab 60 DM, 32X ab 20 DM, Panasonic 3DO ab 20 DM, Nintendo64 ab 30 DM, Super Nintendo ab 20 DM, Playstation ab 20 DM (viele Raritäten).
Tel. 0231/453961, 0171/4880281

Achtung Sega Fans! Verkaufe **Mega Drive und Master System-Spiele** Warsong (us), Shining Force1+2 (us), Shining in the Darkness (dt), Thunderforce4 (jap), Ultima4 für Master System (dt), Game & Watch Donkey Kong2 von 1983, alles VHB.
Tel. 06322/981833 (Johann)

# PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

*Einfach ausschneiden und einsenden an:* Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

*Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik*

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname — Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ort — Datum — Unterschrift BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.




**Saturn:** Langrisser3 (neu) Holocover, Eden4 je 120 DM, Sonic Jam, Battle Garrega, Leynos2, El Hazard, Grandia je 70 DM, Mega-CD: Ranma1/2, Snatcher je 150 DM, SNES: Eden Zero 80 DM.
Tel. 040/43271393

## PLAYSTATION

Final Fantasy7+8 + Hintbook 90 DM, Breath of Fire3 20 DM, Guardian Crusade + Lösung 50 DM, Grandia (dt) 70 DM, Chocobos Dungeon (us) 70 DM, Monkey Hero 25 DM
Tel. 03685/707227 (Lutz, 17-20 h)

Fear Effect, Dino Crisis, Discworld1-3, Ego-Shooter, Tomb Raider4, Soul Reaver, Final Fantasy8, Metal Gear Solid, Nightmare Creatures, Fade to Black, Ego-Shooter ab 15 DM + NN-Gebühr. Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dresden,
Tel. 0340/8825696

Verkaufe **13 Playstation-Spiele**, u.a. Dino Crisis, Wu Tang Shaolin Style, Final Fantasy 7, Vandal Hearts, Legacy of Kain. Soul Reaver, Preis zwischen 40-70 DM. Tel. 035201/70869

Verkaufe **RPGs (Originale)**, us: Legend of Legaia (von den "Wild Arms"-Leuten), Star Ocean2, Suikoden2, jp: Feda2 (Strategie von den "Shining Force"-Leuten, Symbol-Menüs).
Tel. 0431/336129

Verkaufe Tomb Raider1 für 35 DM. Tel./Fax. 06109/62506 (Stefano)

Fade to Black (neu) 60 DM, Fifa96 (originalverpackt) 70 DM, Formel1 99 60 DM, Sportscar GT 50 DM, Rollcage 50 DM, Formel1 98 3x je 40 DM, Soccer97 25 DM, Jersey Devil 40 DM, Action Man 55 DM, Bushido Blade 50 DM, Formel1 97 40 DM, Panzer General 90 DM. Marco Bossio, Sauerbruchstr. 21, 51375 Leverkusen

Final Fantasy7+8, Soul Reaver, Abe's Exoddus, Metal Gear Solid, Riven + Lösung, Tomb Raider1+4 + Lösung, Ego-Shooter, Heart of Darkness, Fade to Black, Nightmare Creatures, Fear Effect, Discworld1-3, Ego-Shooter ab 15 DM + Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

**Verkaufe:** Parasite Eve (us) + Lösung (Neupreis 180 DM) und Silent Hill (us, Neupreis 150 DM) zusammen für 130 DM, verkaufe auch einzeln.
Tel. 0170/6548265
(Dennis, ab 16 Uhr)

Verkaufe **US-Spiele**: Grandia, Star Ocean2, Thousand Arms je 100 DM. Tel. 0941/92535

Verkaufe **13 Playstation-Spiele**, u.a. Dino Crisis, Wu Tang Shaolin Style, Final Fantasy7, Vandal Hearts, Legacy of Kain: Soul Reaver. Preise zwischen 40-70 DM. Tel. 035201/70869

Verkaufe **Playstation-Konsole**, 1 Jahr alt + 2 Controller + 2 Sony Memory Cards + 18 Top-Spiele wie z.B. Metal Gear Solid, Gran Turismo1+2 usw, nur komplett für VHB 950 DM.
Tel. 08232/2220 (Ingo, 13-18 Uhr)

## EXOTEN

**Neo Geo CD:** Ninja Commando, World Heroes2 Jet, Bushidod Retsuden, Baseball2020, Robo Army, King of Fighters97+99, Samurai Shodown3, Joy Joy Kid. Mega Drive: Task Force Harrier EX, Raiden Trad., Thunderforce2-4, Truxton, Ranger X
Adrian Gabriel, Königsbergerstr. 12, 76437 Rastatt

**Super Nintendo (jp)**: Feda - Emblem of Justice (RPG-Strategie) neu 80 DM, Nosferatu, Langrisser2, Super Aleste, Gun Hazard. Für Sega Saturn: Erotik-Spiele und Shooter, viele neuwertige PC-Engine-Spiele + Arcade Cards.
Tel. 04506/694

**Neo-Geo-Spiele:** Fatal Fury2, Raguy, Super Sidekicks1 als Module je 50 DM, zusammen 120 DM. Suche Magical Drop3 und Ms. Pac-Man als Mega Drive-Spiel.
Tel. 0234/358232

**PC-Engine**, Super Grafx (komplett), Neo Geo CD (us, RGB), Spiele, Phantasy Star1 (Mega Drive, neu), Twin Famicom, Module und Floppy-Disks, Seiken Densetsu3 (Super Famicom), Horrorspiel Erstauflage (Playstation).
Tel. 0171/6039722

Kaufe, tausche, verkaufe **Neo Geo-Modul- und CD-Sammlungen**. Biete Fatal Fury Mark of the Wolves, Shock Troopers 2nd, King of Fighters94-99 etc., alles anbieten!
Tel. 0171/6751597
(Timo Mayer, ab 18 Uhr)

**Neo Geo CD (RGB)** + 2 Pads + 1 Board + 9 Spiele (Samurai Shodown1-3, Last Blade, Super Sidekicks3, King of Fighters97+98, Real Bout Fatal Fury1+2) VB 750 DM.
Tel. 06241/28810, 0170/8751348

## OLDIES

**Mega Drive (PAL)**: Herzog2, Shining Force, Flink, Shining in the Darkness, Sword of V., (jap): Gleylancer, Gaiares, Thunderforce4, Aeroblaster, Battle Mahia, Sailor Moon, Gunstar Heroes, Langrisser2, Adv. Military Commander, Elemental Master usw.
Tel. 04506/694

## SONSTIGES

**NTSC-Laserdiscs** ab zehn Mark zu verkaufen. Tel: 0821/2639251

**16-Bit-Rauswurf!** Ca. 200 Mega Drive-Spiele + 120 Super Nintendo-Spiele! Suche und tausche Spiele für Dreamcast (PAL + Import); suche Playstation2!
Tel. 0177/6940803, 0441/5940803

Verkaufe alteingesessenes, super geführtes **Tele-Computerspiele-Computer-Ladengeschäft** wegen Nachwuchs in PLZ-Gebiet 85.
Tel. 0172/9714666

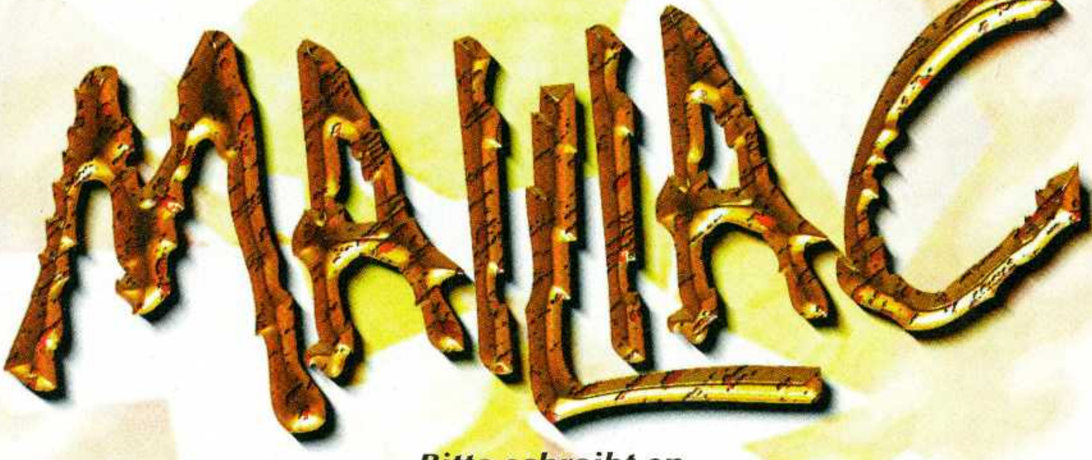
Ich kaufe und verkaufe Videospiele, einfach mal anrufen.
Tel. 0170/6918827

**Science Fiction Modelle** in rauhen Mengen (über 1.000 verschiedene) bei www.spaceart-online.de. Jetzt neu: Filmschwerter!

The Wind of Amnesia, Armitage3, Lily Cat, Riding Bean, Plastic Little und andere.
Tel. 08669/900870



1989 veröffentlichte Taito mit "Puzznic" eine Knobelei, die trotz eines Zeitlimits mehr die grauen Zellen als die Geschicklichkeit beanspruchte. Um in einem Feld alle Steine abzubauen, mussten gleichartige Klunker aneinandergefügt werden, was durch Schwerkraft und fiese Kombinationen erschwert wurde. Den züchtigen Computer- und Konsolenumsetzungen ging allerdings ein 'Feature' des Automaten (Bild) ab: Dort wurden durch Erfolge japanische Schönheiten entblättert.




**Bitte schreibt an**
**Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC**
**Wallbergstraße 10 • 86415 Mering**
**oder digital an maniacmaga@aol.com**

## Dolphin-Dilemma

Ich würde gerne meine Meinung zur USA/Europa-Verschiebung der neuen Nintendo-Konsole, speziell in Bezug auf Stephan Freundorfers Kommentar zu diesem Thema in der MAN!AC 5/2000 (Seite 24, "Nachgehakt") loswerden. Im Gegensatz zu Stephan bin ich nicht der Meinung, dass es für uns Spieler und für Nintendo selbst wünschenswert gewesen wäre, den Dolphin noch in diesem Jahr im Westen zu veröffentlichen. Zum einen gäbe es für den Hersteller dann das Problem, in relativ kurzer Zeit genug Hardware-Units für die drei großen Märkte zu produzieren. Abgesehen von damit verbundenen, höheren Produktionskosten wissen wir ja spätestens seit Anfang März diesen Jahres, was für Probleme auftreten können, wenn eine Firma versucht, möglichst viele Geräte zu einem möglichst frühen Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen.
Zum anderen gibt es den Faktor "Spiele", der bei jedem Konsolenstart – im Westen wohl noch mehr als in Japan – von großer Bedeutung ist. Ohne ein ausreichend umfangreiches Angebot an (guter) Software sollte Nintendo den Dolphin in den USA und in Europa keinesfalls veröffentlichen. Ein paar Monate mehr werden vor allem Third-Party-Titeln gut tun.
Aufgrund der Bedeutung des Spieleangebots hoffe und denke ich, dass Nintendo den Dolphin auch in Japan erst 2001 herausbringen wird. Die monatelange Software-Flaute des Nintendo 64 in Japan führte schließlich (in Verbindung mit der lauen Unterstützung von Fremdherstellern) dazu, dass die N64-Verkaufszahlen sanken und die Konsole dort nie richtig Fuß fassen konnte. Der Hauptgrund für den weltweit nur mäßigen Erfolg des Nintendo 64 liegt meiner Meinung nach nicht an der späten Veröffentlichung. Nintendo täte gut daran, auch in den nächsten Monaten nicht krampfhaft auf den Zeitplan der Konkurrenz zu schauen. Abschließend möchte ich sagen, dass ich auch noch bis Ende 2001 auf den Dolphin warten würde. Nintendo ist schließlich am innovativsten in Sachen Hardware: Analog-Stick, Rumble-Pak und den eingebauten Vierspieler-Adapter hat z.B. Nintendo in die Konsolenwelt eingeführt. Außerdem hoffe ich, dass der Dolphin dem Dreamcast technisch erkennbar überlegen sein wird und zusätzlich Anti-Aliasing bietet...
Last but not least erwarte ich auch auf dem Dolphin einzigartige und innovative Nintendo-only Spiele mit bester Spielbarkeit. Vielleicht werden diese Spiele in den Augen des Massenmarktes nicht so 'cool' und 'in' sein wie ein "Ridge Racer 5" oder ein "Tomb Raider 4", in Sachen Spieltiefe werden sie mit diesen zwei Titeln aber garantiert konkurrieren können.

**Sascha Samadi, Ratingen**

**Prinzipiell hast Du natürlich recht: Es macht erst dann Sinn, eine neue Konsole zu veröffentlichen, wenn die Hardware ausgereift sowie genügend gute und innovative Software vorhanden ist. Allerdings kann eine Neuheit noch so prickelnd sein, wenn der 'Markt' gesättigt ist, haben die meisten Leute wenig Interesse an 'noch was Neuem'. Insofern ist der Zeitpunkt einer Konsoleneinführung ähnlich bedeutend wie die Qualität des Produktes. Wenn Nintendo wartet, bis sich Zig-Millionen PS2 verkauft haben und die X-Box auf dem Markt ist, dann werden sich die Japaner schwer tun, die Marktführerschaft zurück zu erobern.**

## Meinungsvielfalt

Da fast jeder Leserbrief mit 'Ihr seid so gut' anfängt, möchte ich nicht aus der Reihe tanzen. Also, Ihr seid gut! Ich bin 36, männlich, DC-, PS- und Nintendo-User. Nun ist es soweit, dass ich auch ein Statement abgeben möchte bzw. muss. Es ist mittlerweile unerträglich geworden, irgendein Playstation-Magazin zu lesen oder in Foren, Chats und Leserbriefen mit Sony-Jüngern zu reden. Die Art und Weise, wie Medien und Leute über die Halleluja-Konsole (passt mittlerweile eher als PS2) berichten, führt bei mir zur Distanz statt zur Akzeptanz. Ich denke, dass einige Leute vergessen, worum es geht. Wir *spielen* – hallo! Hier werden nur Ideologien vertreten und wie immer entsteht dabei Blindheit. Schlimm, dass die One-Label-Magazine diese Entwicklung noch anheizen! Ich kaufe die nicht mehr. Jeder, der was von Videospielen versteht, muss zugeben, dass es für den Dreamcast schon eine Menge genialer Spiele mit exzellenter Grafik und Spielbarkeit gibt. Aber nein, die Sony-Jünger behaupten immer noch, eine Grafik im Stile eines "Code Veronica" wäre nicht viel besser als das Playstation-Niveau. So viel zum Thema Ignoranz.
Ich bin der Meinung – wohlgemerkt, es handelt sich um eine, nämlich meine Meinung, nicht um ein Gebot – hätte Sega ein Spiel wie "Ridge Racer 5" abgeliefert, hätte man es in der Luft zerrissen, stünde auf dem Dreamcast PS2, wäre sie schon 1,5 Millionen Mal verkauft worden. Seid doch endlich froh, Leben in die Branche zu bekommen. Habt Ihr die Unsummen an schlechten Spielen vergessen, den Importstop? Kein Monopol führt zum Fortschritt. Wettbewerb bringt Ideen und Qualität. Je mehr leistungsfähige Konsolen auf dem Markt sind, um so mehr gute Spiele wird es geben.
Was die Raubkopien-Brennerei betrifft, so muss der Standort Deutschland aufpassen, nicht in einem Atemzug mit Malaysia und Russland genannt zu werden. Irgendwann sind wir nicht mehr interessant für die Software-Firmen, und wir werden noch spärlicher bis gar nicht mehr bedient. Und die BPJS wäre überflüssig, wenn nicht jeder Zehnjährige "Resident Evil" spielen müsste. Hallo Eltern, schon mal was von Videospielen gehört?

**Thomas Draht, Duisburg**

**Ganz genau. Wir MAN!ACs freuen uns über jede Konsole und werden den Systemstreit bestimmt nicht unterstützen. Glücklicherweise sind die Geschmäcker verschieden, sondern würden alle nur dasselbe zocken – wie langweilig.**

### UPDATES & ERRATA

**UPDATE: "X-Men" für Playstation wird doch kein Opfer der Umstrukturierungsmaßnahmen bei Activision. Der Titel soll wie geplant in diesem Jahr erscheinen.**
**UPDATE: Die endgültige Prozentwertung zu Kalistos "Nightmare Creatures 2" können wir Euch leider nicht in dieser Ausgabe nachreichen. Grund ist das Fehlen einer finalen Testversion, da die Entwickler immer noch entscheidende Programmfehler ausmerzen.**
**MEA CULPA: Beim Vergleich von "Dead or Alive 2" auf PS2 und Dreamcast ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen. Animierte Charakterportraits im Auswahlmenü gibt es auch beim Dreamcast, diese müssen allerdings erst in den Optionen eingeschaltet werden.**

## Liebeserklärung

Ich bin Sega-Fan schon seit frühen Mega-Drive-Tagen und werde es immer bleiben! Nintendo hasse ich zwar nicht, aber warum konnte Sega nicht die Pokémon erfinden? Dann hätten wir eine echte Chance gegen Sonys PS2. Es ist einfach nicht genug Marketing-Kohle flüssig, um gegen Sony bestehen zu können. Das ist sehr traurig, denn wie es scheint, hat die PS2 nicht die ultimative Power. Das ist aber alles unwichtig! Denn wenn Sony die PS2 featuren will, dann schaffen sie es wieder an die (Welt-) Spitze. Da spielt die Leistung der PS2 eine untergeordnete Rolle: Schließlich erringt der Fernsehsender Arte in TV Spielfilm mehr Tagestipps als Pro7, trotzdem hat Pro7 die zigfache Zuschauerzahl.
In Europa hat Sega (bzw. Dreamcast) keinen Namen. Neun von zehn Leuten kennen die Playstation, maximal zwei von zehn den Dreamcast. Da ein ähnliches Verhältnis bei den Abverkäufen PS2 vs. DC herschen wird, sehe

## MOST WANTED

1. **RE: Code Veronica** — Capcom ........................ DREAMCAST
2. **Perfect Dark** — Nintendo/Rare ............... NINTENDO 64
3. **Shenmue** — Sega .................................. DREAMCAST
4. **Colin McRae Rally 2.0** — Codemasters .................. PLAYSTATION
5. **Tekken Tag Tournament** — Namco ........................................ PS2

**Anmerkung:** Die obigen Charts basieren auf Euren schriftlichen Zusendungen (Adresse siehe linke Seite) und unserer Internet-Umfrage unter www.maniac-online.de

ich leider schwarz. Einige werden sagen: "Anyway, gibt doch gute Games auf DC, was interessiert mich das?" Tja, wenn die Verkaufszahlen nicht mehr stimmen, gibt's bald auch keine Spiele mehr. Das dürfte jedem einleuchten. Vision: Sony kann beim Verkaufspreis nicht unter 500 Mark gehen (wegen DVD-Laufwerk) und alle die, die eine neue Konsole haben wollen, kaufen sich den Dreamcast. Dream on...

**Sebastian Hohdorf, Hamburg**

## Themaverfehlung?

Auch wenn ihr sicherlich wisst, dass ihr jeden Monat das beste deutschsprachige Videospielmagazin herausbringt, kann ich meine Mail nicht ohne eine Lobhudelei beginnen. Ich bin begeisterter Videospieler, seit sich die Zone dem "kapitalistischen Klassenfeind" öffnete, und habe alle Konsolengenerationen im Schnelldurchlauf erlebt (vom VCS bis zur Playstation). 1995 stieß ich zum PC, um einige Zeit später komplett ins Windows-Lager überzuwechseln. Für die ständig nötigen Hardwareupgrades verkaufte ich dann stetig meine Konsolen- und Videospielsammlung bis auf einige Handhelds, die ich noch heute besitze. Euer Magazin kaufte ich allerdings weiterhin, vor allem aufgrund Eurer Zusatzartikel, die man in anderen Magazinen vermisst, wie zum Bleistift "Kauf mich: Werbung in Videospielen" in der 6/2000. Ihr habt mich nun wieder auf den rechten Weg gebracht; durch Euer Magazin ist mir wieder bewusst geworden, dass Videospiele einfach dieses gewisse Etwas bieten, das PC-Spiele nicht besitzen. Meinen PC benutze ich in Zukunft nicht mehr zum Spielen (bis auf Emulatoren, die alte Konsolen auferstehen lassen und LAN-Parties im Freundeskreis), sondern nur noch zum Arbeiten und Surfen.

Der eigentliche Anlass meines Schreibens ist allerdings ein anderer, den ich gerne auf den Mailiac-Seiten besprochen hätte. Videospielkonsolen werden doch immer mehr zu Hightech-Produkten, die zum Teil hohe Anforderungen an das angeschlossene Equipment stellen. Außerdem verschmelzen Spielekonsolen immer mehr mit anderen Bereichen der Heimelektronik (den PC/Online-Bereich lasse ich dabei noch außen vor). Bestes Beispiel hierfür ist die PS2, mit der man sich gleichzeitig einen vollwertigen DVD-Player unter den Fernseher stellt. Nun meine Mutmaßung: Wenn der Trend im Videospielsektor in diese Richtung geht, wäre es doch auch sinnvoll, ein entsprechendes Magazin auf den Markt zu bringen, das beide Bereiche abdeckt. Es würde doch eine tolle Zeitschrift entstehen, wenn man Euer Schwestermagazin "Audiovision" in die MAN!AC einbinden würde – oder umgekehrt.

Jetzt aber mal im Ernst, bei genauerer Betrachtung gehe ich mal davon aus, dass ihr meinen Ratschlag nicht in dem Maße befolgen werdet, wie ich mir das wünsche. Aber es wäre nicht nur schön, sondern auch sinnvoll, einen kleinen Teil des Heftes (ca. fünf Seiten) für Home-Electronic freizuhalten oder das Magazin pauschal um 15 bis 20 redaktionelle Seiten zu erweitern; auch wenn ihr wieder argumentiert, es würden andere Inhalte der MAN!AC zu kurz kommen. Ich bin sicherlich nicht allein mit meiner Meinung, dass wir keinen Doppel- oder Dreiseiten-Test von "Tomb Raider 5" oder "FIFA 2001" brauchen. Versucht mal wieder etwas Neues und ruht Euch nicht auf Euren Lorbeeren aus.

**Christian M. aus M. an der E.**

**Vereinen werden wir MAN!AC und Audiovision bestimmt nciht, dafür sind beide Publikationen zu erfolgreich. Eher im Gegenteil, denn die Audiovision erscheint ob Oktober monatlich! Was halten denn die anderen Leser von MAN!AC-Artikeln, die sich abseits der Videospiele bewegen – also DVD, Intranet, Dolby-Digital-Akustik? Sollten wir diese Themen verstärkt ins Heft aufnehmen?**

## PS2-Klarstellung

Ich bin stolzer Playstation-, Dreamcast-, N64- sowie PC- Besitzer und will meinen Senf zur aktuellen PS2-Diskussion loswerden. Vor allem die technische Qualität der Starttitel wird kritisiert. Besonders fehlendes Anti-Aliasing, das übrigens kein Dreamcast-Spiel verwendet, wird genannt. Dabei wird der Treppeneffekt ausschließlich durch die niedrige 640x240-Auflösung erzeugt, die die Entwickler aufgrund des nur 4 MB (Dreamcast 8 MB) großen Video-RAMs nutzen. Dies beschränkt sich aber meiner Meinung nach auf die ersten PS2-Titel, da mit steigender Programmiererfahrung die Texturen im 32 MB großen Hauptspeicher (Dreamcast 16MB) abgelegt und von dort über den extrem schnellen Speicher-Bus der PS2 ins V-RAM geswappt werden. Dass dabei auch bemängelt wird, dass "Ridge Racer 5" im Splitscreen Nebel und keine Gegner enthält, kann man nun wirklich nicht der Hardware zuschreiben. Es liegt schlicht am Zeitmangel bei der Entwicklung, immerhin musste das Spiel zum Start in den Läden stehen.

Zum anderen waren auch die Dreamcast-Starttitel nicht perfekt. So "Sega Rally 2": Dank Windows CE eine einzige Ruckelorgie mit sichtbarem Pop-Up und reduziertem Detailreichtum. Überhaupt beschert uns die hochgelobte Windows-"Kompatibilität" immer wieder rucklige Umsetzungen (u.a. "Tomb Raider 4"), die mit Abstürzen garniert sind. Natürlich gibt's auf dem Dreamcast auch gute Spiele, nur deren Zahl lässt noch immer zu wünschen übrig. Wo sind Spiele wie "Metal Gear Solid" oder "Final Fantasy"? Ich denke also, dass die Playstation 2 den Dreamcast schon bald überholen wird.

**Greenlight@gmx.net**


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg), viSdP
**Leitender Redakteur:** Stephan Freundorfer (sf)
**Redaktion:** Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
*Freie Mitarbeiter:* Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)

**Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)**
**Telefon (0 82 33)74 01-0 / Telefax (0 82 33)74 01-17**
**www.maniac-online.de**
**Abo-Service (keine Nachbestellungen)**
**Telefon (089) 85709145 / Telefax (089)**
**e-Mail:** maniac@pan-adress.de

**Layout:** Andrea Danzer, Gaby Frank
**Titelmotiv:** "Vagrant Story" © Square
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Nachbestell-Service**
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

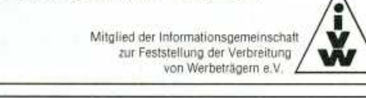
**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Lithographie:** Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)





Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

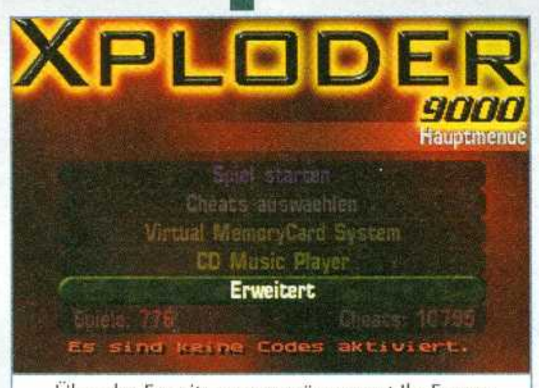




## INSERENTEN




# Mogeln mit Xploder 9000

Playstation-Modelle ab der Seriennummer SCPH-9002 besitzen keinen Parallelport und können deshalb nicht mit einem klassischen GameBuster- oder Exploder-Mogelmodul ausgestattet werden. Somit präsentiert sich die jüngste Mogelgeneration als Kombi: Schummelsoftware von CD sowie spezielle Memory Card zum Speichern der Codes. Leider kommen Produkte wie z.B. der „Boot Master 9000" aus lizenzrechtlichen Gründen nur unter der Hand nach Deutschland und sind für MAN!AC somit kein Thema. Dagegen fehlt dem „Xploder 9000" ebenso wie Dataflashs „Game Buster CDX" (MAN!AC 2/2000) der 'Licenced by Sony'-Schriftzug, der andere Produkte rechtlich bedenklich macht: Dataflash und Blaze versahen ihre Boot-CDs mit eigenen Startbildschirmen, Händler haben nichts zu befürchten.




Über das Erweiterungsmenü verpasst Ihr Eurem "Xploder9000" Hintergrundeffekte, Muster und Menüfarben.




MP3-bekanntes Gimmick: Der eingebaute CD-Player visualisiert den gespielten Sound in Form von Wellen und Frequenzdiagrammen.

KNOW HOW

Der "Xploder 9000" kostet 80 Mark: Ab Werk bietet die Schummelsoftware über 10.000 Cheats für 770 Playstation-Spiele und schnürt damit das mächtigste Mogelpaket der Konsolengeschichte. Die Codes liegen auf CD und lassen die acht MBit der beigelegten MemCard unangetastet – Hier ist Platz für 10.000 weitere Game-Buster-kompatible Codes. Da eine Kapazität von 20.000 Cheats jedes Bedürfnis normalsterblicher Spieler bei weitem übertrifft, nutzt der "Xploder 9000" den Speicher gleichzeitig für das praktische Virtual-Memcard-System. Im VMS-Menü lagert Ihr die Spielstände aus Euren gewöhnlichen Memcards auf den "Xploder 9000" aus, um den Speicherplatz für neue Savegames zu nutzen. Dabei ist die VMS-Funktion als Spielstandlager gedacht, Eure Spiele können nicht direkt aufs VMS zugreifen. Darüber hinaus bietet das VMS zwei praktische Eigenheiten: Zum einen besitzt es einen japanischen Zeichensatz und zeigt so auch die Angaben zu Import-Savegames auf dem Bildschirm. Außerdem lassen sich mit einem simplen Knopfdruck bereits gelöschte Spielstände zum Leben erwecken – falls Ihr in der Zwischenzeit nicht schon einen neuen Spielstand auf Memcard gespeichert habt. Im umfangreichen Optionsmenü konfiguriert Ihr die Menüfarben und wählt zwischen Flammen- und Sterneneffekten im Hintergrund. Einen PC-Link zum Herausfinden eigener Codes gibt's im Gegensatz zur Dataflash-Variante nicht, Blaze verspricht jedoch eine passende X-Link-Software.

Zusätzlich verfügt der "Xploder 9000" über CD-Audio-Software, die es Euch z.B. ermöglicht, den rechten und linken Kanal getrennt auszupegeln und den gespielten Sound grafisch in Wellenform darzustellen. *oe*

BB Rainbow Islands
Bedlam
Bedlam UK
Big Air
Zeit immer 0
Max Punkte
Immer Erster
Neue Cheat Beschreibung
Black Dawn UK
Anzeigen
Deaktiviere alle Cheats
Kopiere auf Memcard
0% used

10.000 Cheats, die keinen Speicherplatz benötigen: Nur die eigenen Codes speichert Ihr auf die "Xploder9000"-Memcard.




Der neue Xploder kann gelöschte Spielstände wiederbeleben und unterstützt – praktisch für Import-Fans – sogar japanische Zeichensätze.

## Neue Dreamcast-Adapter

**GELD SPAREN PER ADAPTER:** Nach dem Total-Control-Adapter für Playstation-Pads bietet Fernosthersteller Ems nun zwei innovative Versionen für Segas Online-Konsole an. PC-Besitzer freuen sich über den „Total Control 2" (60 Mark), mit dem Ihr nicht nur das Playstation-Pad, sondern wahlweise auch eine PC-Tastatur an Eure Sega-Konsole stöpselt. Hierfür wechselt Ihr mit einem Schalter am Control-Gehäuse zwischen Pad-, Lenkrad- und zwei Tastatur-Modi. Im Pad-Modus verbindet Ihr den Dreamcast mit einem Dualshock-kompatiblen Controller. Achtung: Manche Joypads von Fremdherstellern benötigen für die Rumble-Funktion eine Spannung von 9 Volt. Da der Dreamcast nur 5 Volt liefert, findet Ihr am Control-Gehäuse außerdem eine Strombuchse, in die Ihr im Notfall ein handelsübliches Universalnetzteil stöpselt.

Für den Tastaturanschluss stehen zwei Keyboard-Modi zur Verfügung: In der ersten Einstellung ersetzt die PC-Tastatur das Sega-Keyboard. Da eine englische Tastatur emuliert wird (QWERTY), müsst Ihr dabei auf Umlaute verzichten. Im zweiten Modus fungiert die PC-Tastatur als Joypad: So können an die Tastatur gewöhnte PC-Zocker ihre Spiele auch mit Pfeil- und Buchstabentasten steuern.

**IDEAL FÜR ALTGEDIENTE SEAG-FANS:** Mit dem unkomplizierten „Total Control 3"-Adapter (60 Mark) stöpselt Ihr Eure alten Saturn-Pads an den Dreamcast. Der Adapter unterstützt das originale Sega-Lenkrad sowie Segas Twin Stick. Außerdem findet Ihr an dem Adapter eine VM-Schnittstelle zum Speichern der Spielstände und VM-Minigames. Beide Adapter gibt's unter www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132.






## Mitmachen & Gewinnen

**HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?**
**Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für N64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Eidos' "RE: Survivor" und "Star Wars Episode 1: Racer"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.**

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

***Ab jetzt beginnen wieder die zermürbenden Sommerloch-Ausgaben. Es wird von Monat zu Monat schwieriger, gute Spiele zu finden; ganz zu schweigen von Cheats für gute Spiele. Aber nicht verzagen, schließlich sind es bis zum Vidospiel-Event des Jahres, dem PS2-Start, nur noch wenige Monate, die am Baggersee oder im örtlichen Freibad sicher ganz schnell vergehen.***
***Euer Michael***

## MDK 2

**Helden in Unterhosen:** Von dem düsteren Flair des Adventures bleibt nicht mehr viel übrig, wenn unser Held Kurt seine gefährlichen Missionen in der Unterhose bestreiten muss. Gebt im Hauptmenü bei gehaltenen **L**- und **R**-Tasten Tasten folgende Tastenkombination ein:

**X X Y X**

**Bewegte Kamera:** Hauptsächlich für Matrosen ist dieser Cheat gedacht, bei dem die Kamera wie wild um den Hauptcharakter wirbelt. Nicht geeignet ist er für alle, die leicht seekrank werden. Haltet **L** und **R** im Hauptmenü und betätigt diese Tasten.

**B A B A**

**Zeitlupen-Modus:** Neo aus dem Cyberthriller "Matrix" lässt grüßen! Mit diesem Cheat holt Ihr Euch das Feeling aus dem Film auf die heimische Konsole. Haltet die **R**-Taste gedrückt, während Ihr mit Max unterwegs seid und hackt unser Passwort ein.

**↑ ↑ ↑ ↑**

**Pfui!** Gebt folgenden Code ein, während Ihr mit dem Doktor spielt, und lasst Euch überraschen. Achtet aber darauf, dass weder Eure Freundin, noch Eure Eltern im Zimmer sind, sie könnten unter Umständen einen falschen Eindruck von Euch gewinnen...

**L + R + ← + A**

**PC-Besitzer** aufgepasst! Steckt die Spiel-GD in Euer CD-ROM-Laufwerk und sucht nach den versteckten Bildern und Songs. Ihr findet einige Outtakes und sehr eigenartige Musik-Files. Reinhören lohnt sich!

## ARMY MEN: SARGE'S HEROES

**Alle Waffen:** Die Krise im Sandkasten scheint zu eskalieren. Der böse General Plastro bedroht wieder die freie Welt mit einer Superwaffe. Zum Glück gibt es die Mogel-Nachschublinien, die für das volle Waffen-Programm sorgen. Geht im Spiel in den Pause-Modus und betätigt folgende Tasten.

**■ ● R1 L1**




Aufmunitioniert: Wenn Ihr das Wort 'Laden!' seht, habt Ihr den Code richtig eingegeben.

## ALL-STAR BASEBALL 2001

**Cheats:** Ob Kevin Kostners neuester Baseball-Film "Aus Liebe zum Spiel" dazu beitragen wird, die US-Sportart in Deutschland populärer zu machen, bleibt abzuwarten. Aber wenn die Nintendo-Gemeinde zum Baseball-Schläger greift, um selbst Jagd auf Punkte, Hits und Homeruns zu machen, begibt sich der MAN!AC-Tippsteufel auf die Suche den Cheats, um das Ballgekloppe für Euch noch interessanter zu gestalten. Folgende Code-Wörter werden allesamt im Cheat-Menü eingegeben.

KLEINE SPIELER
**TOMTHUMB**
BASEBALL MIT SCHWEIF
**WLDWLDWST**
SCHLÄGER AUS ALUMINIUM
**HOLLOWBATS**
GROSSER BALL
**BCHBLKTPTY**
BLACKOUT-MODUS
**WTOTL**
NUR FLIEGEN IST SCHÖNER
**FLYAWAY**
VERSCHWOMMENES BILD
**MYEYES**

**Echsen-Team:** Eine drastische Verwandlung erfahren die Spieler, wenn Ihr im **Kaufmann Stadium** eines der Schilder mit der Aufschrift 'Win a Lizard' trefft. Sofort werden aus Kautabak futternden Stars finstere Echsenmenschen.

## TRIPLE PLAY 2001

**Cheats:** Wer die Cheats in "Triple Play 2001" aktivieren möchte, hat einiges zu tun, denn die Entwickler haben darauf verzichtet, Codewörter einzubauen. Somit bleiben Euch die folgenden Aufgaben im Saison-Modus wohl nicht erspart.

**GROSSE KÖPFE:** Bringt vier Spieler nach Hause.
**UNSICHTBARE SPIELER:** Schlagt zwei Triple in einem Spiel mit einem einzigen Spieler.
**SCHNELLERE SPIELER:** 'Stehlt' alle vier Bases in einem Spiel.
**GROSSE SPIELER:** Schlagt einen Homerun mit einem Spieler, der mindestens 250 Pfund wiegt.
**KLEINE SPIELER:** Schlagt einen Homerun mit eine Spieler, der höchstens 160 Pfund wiegt.
**GROSSE SCHLÄGER:** Schlagt zwei aufeinanderfolgende Homeruns.
**PULSIERENDE SCHLÄGER:** Erzielt in einem einzigen Spiel fünf Punkte mit einem Spieler.
**GROSSE HANDSCHUHE:** Fangt einen Ball im Hechtsprung.
**WIRKLICH GROSSE HANDSCHUHE:** Fangt zwei Bälle im Hechtsprung.
**GROSSER BALL:** Werft sechs Strikeouts hintereinander.
**FLAMMENDER BALL:** Werft zwölf Strikeouts hintereinander.
**CPU HILFE:** Gewinnt ein Spiel mit mindestens zehn Punkten Unterschied.
**POWER-UP FÜR ANGRIFF:** Schlagt zehn Homeruns in einem Spiel.
**POWER-UP FÜR VERTEIDIGUNG:** Drei Double-Plays in einem Spiel.
**GESCHWINDIGKEITS-POWER-UP:** 'Stehlt' zwei Bases hintereinander mit dem gleichen Spieler.

## JIMMY WHITE'S CUEBALL 2

**Cheats:** Wie fast nicht anders zu erwarten, findet Ihr die Cheats zu diesem Billard-Spiel in einem Mauseloch. Betretet den Snookerraum und aktiviert den Besichtigungsmodus. Begebt Euch zunächst zu dem Klavierhocker an der gegenüberliegenden Wand und dreht Euch anschließend so, dass Ihr links an der Wand hinter der Uhr das Mauseloch seht (Bild). Untersucht es genauer, und Ihr landet im Inneren der Nagerhöhle. Jetzt müsst Ihr Euch etwas nach rechts drehen, und schon findet Ihr ein Schild mit der Aufschrift 'Cheat enabled'. Sobald Ihr ein Klingeln hört, sind einige Mogelein freigeschaltet, unter anderem alle Computergegner.


Kopf einziehen! Hier (Pfeil) muss man Mäuschen spielen, um die begehrten Cheats zu aktivieren.

## Tony Hawk's Skateboarding

**ZUGABE:** Diese Ausgabe gibt es Nachschlag für alle Skateboard-Fans. Ebenso wie die Cheats aus der MAN!AC 6/2000 werden diese Mogeleien im Pause-Bildschirm eingegeben, während Ihr die L-Taste brav gedrückt haltet.

**HIGH SCORE:** Seid Ihr der Meinung, Ihr bekommt nicht genügend Lob und Anerkennung für Eure halsbrecherischen Tricks? Dann betätigt einfach diese Tastenkombinaton, und schon geht die Jury wesentlich großzügiger mit den Punkten um.

↓ → ↑ → ↑ ← C←

**GESCHWINDIGKEITSRAUSCH:** Um mehr Special-Moves in einem Sprung ausführen zu können, müssen die Manöver schneller werden. Mit diesem Code wirbelt Euer Skater wie verrückt durch die Luft.

C↑ ← C↓ C↓ ↑ ↓ →

**NATURTALENT:** Nicht nur Übung macht den Meister, sondern auch unser Cheat, mit denen Ihr die Werte Eures Sportlers auf zehn erhöht.

C↑ C← ← ↑ C↓

Reicht Euch das immer noch nicht, dann verwandelt ihn diese Tastenkombination in einen Super-Skater mit einem 13er-Fertigkeitswert.

C↑ C← ← ↑ ↓

## EXCITEBIKE 64

**Cheats:** Der Klassiker aus NES-Zeiten hat den Sprung auf die 64-Bit-Konsole geschafft! Noch immer stürzen sich wagemutige Motocross-Biker senkrechte Abhänge hinab oder fliegen über riesige Schanzen. Um die Schlamm-Action mit witzigen Gags zu unterlegen, haben wir für Euch ein Cheat-Menü entdeckt, in dem Ihr eine Reihe von Codes eingeben könnt. Haltet die Tasten

L + C→ + C↓

gedrückt und betätigt **A**. Jetzt könnt Ihr einen der folgenden Cheats ausprobieren.

**UNSICHTBARE BIKER**
**INVISRIDER**
**BIG-HEAD-MODUS**
**BLAHBLAH**
**ALLE STUNTS**
**TRICKSTER**
**STUNT-BONUS**
**SHOWOFF**

**Schweißtreibend:** Für folgende Mogeleien haben wir (noch) keine Codewörter gefunden, deswegen ist eine bisschen Joypad-Akrobatik angesagt.

**'FUSSBALL'-MODUS**
**Erster Platz im 'Silver'-Rennen der Novice-Saison**
**'HILL-CLIMB'-MODUS**
**Erster Platz im 'Gold'-Rennen der Amateur-Saison**
**3D-MODUS**
**Erster Platz im 'Challenge'-Rennen der Pro-Saison**

**Historisches:** Alle, die das originale "Exitebike" nicht kennen, werfen einen Blick auf den Klassiker, nachdem sie den Tutorial-Modus komplett beendet haben. Die Mühe lohnt sich, das Spiel von 1984 macht auch im neuen Jahrtausend noch irren Spaß und ist ein Muss für jeden Cross-Fan.

## TARZAN

**Endlich** kämpft der beliebte Dschungel-Bewohner auch auf dem N64 gegen böse Wilderer und um Janes Liebe. Um für seine schweren Aufgaben gerüstet zu sein, haben die Programmierer "Tarzan" ein Cheat-Menü spendiert. Aktiviert wird das nützliche Juwel, indem Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination betätigt.

← ← → → ↑ ↓ ← → ↑ ↑ ↓ ↓

## STREET SKATER 2

**Alle Kurse:** Auch wenn der eingebaute Streckeneditor ein nettes Spielzeug ist, so interessiert sich der ernsthafte Skater doch eher für die 'offiziellen' Kurse. Sobald Ihr im Titelbild oder Hauptmenü folgende Tastenkombination drückt, könnt Ihr Euch auf allen regulären Pisten austoben und Euer Können zeigen.

← → ← → ● ● R1 ■

**GÖTTLICH:** Zu wahren 'Lords of the Boards' werdet Ihr mit diesem Kniff, einzugeben im Hauptmenü oder Start-Bildschirm. Damit wird der Fertigkeitswert und 'Trick-Level' Eurer Sportler auf das Maximum angehoben. Von nun an wirken aller Eure Gegner neben Euch wie schlaffe Opas.

L1 ■ ← ← R2 ← R1 ←

**NEUE KLAMOTTEN:** Um nicht immer im gleichen Outfit auf den Skate-Veranstaltungen aufzutauchen, könnt Ihr Euren Sportler in unterschiedliche Klamotten stecken. Haltet dazu während der Skater-Auswahl **L1**, **L2**, **R1** oder **R2** gedrückt.

**BRETTL-PARADE:** Unter den Boardern ist die Sammelwut ausgebrochen! Wie in jedem anderen Genre-Vertreter, könnt Ihr auch in "Street Skater 2" etliche Bonus-Bretter gewinnen. Wer es nicht erwarten kann und seine zukünftigen Preise schon einmal probefahren will, gibt im 'Press Start Button'-Bildschirm oder im Hauptmenü diesen Code ein.

● ● ■ ● ■ ■ ● R1

**Freie Auswahl:** Mit unserem Cheat haben die Bonus-Charaktere keine Chance mehr, sich vor Euch zu verstecken! Drückt einfach folgende Tastenkommandos in Hauptmenü oder Start-Bildschirm:

← ← ● ● L2 ■ → R2

**Filmfest:** Entspannen, nach einem anstrengenden Skate-Tag einfach die Beine hochlegen und ein bisschen in die Flimmerkiste gucken. Bitte sehr! Mit diesem Cheat schaltet Ihr die 'Movie'-Option frei, die Euch Zugriff auf alle FMV-Sequenzen des Spiels ermöglicht.

R2 R2 L1 L2 L1 R1 R1 R1

## SYPHON FILTER 2

**Dummie-Gegner:** Eigentlich sieht Gabe Logan immer cool aus, egal was er tut. Aber wenn Ihr Eure Gegner in hirn- und rückgradlose Schwachköpfe verwandelt, kann unser Superagent noch schillernder zur Geltung kommen. Geht im Pause-Menü auf die 'Waffen'-Option und betätigt

**L2 + Select + ● + ■ + ✖**

**Multiplayer-Level**, die Zweite! Nachdem ich Euch in der letzten MAN!AC sechs Aufgaben vorgestellt habe, mit denen Ihr einige Bonus-Szenarien für Multiplayer-Spiele freischalten könnt, folgen nun vier weitere Ziele, an denen Ihr kräftig knabbern werdet.

**DSCHUNGEL-LEVEL**

Nachdem Ihr die Daten-Disk aus der abgestürzten C-130 geborgen habt, gilt es den am Hubschrauber hängenden Archer zu erschießen. Wenn Ihr den Bonus-Level freischalten wollt, muss Euch das mit dem ersten Schuss gelingen. Am ehesten ist dies mit dem Scharfschützen-Gewehr (und sehr viel Glück) möglich.

**'CLUB 32'-LEVEL**

Tötet die Bodyguards am Anfang des Levels, bevor einer die Möglichkeit hat, eine Granate zu werfen. Damit werden die Kellerräume des Clubs im Zweispieler-Modus aktiviert.

**AGENTUR-LEVEL**

Bevor Ihr die knifflige Flucht aus dem Bio-Labor antretet, klettert Ihr den Luftschacht, durch den Ihr gekommen seid, zurück und begebt Euch in den Operationssaal, der wie ein Uni-Hörsaal aussieht. Klettert hier möglichst schnell auf den OP-Tisch und dann auf die Galerie. Leider sind außer Gabe noch drei gepanzerte Gegner im Raum, die unserem Held ans Leder wollen. Deswegen ist Geschwindigkeit und vor allem Glück erforderlich, um in den Nebenraum zu gelangen. Netterweise ist hier ein M-79 Granatwerfer der Gegenstand, der den Bonus-Level freischaltet. Euer Rückweg sollte um einiges leichter sein...

**SURREALER MULTIPLAYER-LEVEL**

Diesen Level, der aussieht aus wie ein wahr gewordener Horrortrip eines LSD-Junkies, erhaltet Ihr am Anfang des Volkov Parks. Tötet die ersten Wachen, bevor sie das Auto links vor Euch zerstören können. Dort findet Ihr eine BIZ-2 und öffnet diesen Mehrspieler-Level.

**Multiplayer-Charaktere:** Auch die Bonus-Charaktere für den Multiplayer-Modus müsst Ihr Euch mit anstrengender Arbeit verdienen:
Kurz bevor Ihr die New Yorker Kanalisation verlasst, um den großen Endkampf zu bestreiten, lauft Ihr ein Treppenhaus hinauf. Verlasst dieses zunächst aber nicht durch die Türe in die Garage, sondern geht bis ganz nach oben und öffnet dort die Kiste mit der M-79, um einige Multiplayer-Charaktere zu aktivieren.
Wenn Ihr den 'C-130'-Level in weniger als drei Minuten löst, schaltet Ihr die Charaktere aus dem ersten Teil frei. Gelingt Euch das Kunststück, den 'McKenzie Airbase'-Level in weniger als drei Minuten zu knacken, dann werden auch die 'Statisten' im Zweispieler-Modus verfügbar.

## ARMY MEN 3D

**Codes:** Der allseits beliebte Sarge der Plastiksoldaten ist wiedermal auf einem Feldzug gegen seinen Erzfeind, der ihm diesmal das Leben richtig schwer macht. Um bei dem knackigen Schwierigkeitsgrad des Spiels voranzukommen, sind unsere Cheats fast unerlässlich und dürfen ausnahmsweise auch von eingefleischten Cheat-Verweigerern benutzt werden. Einzugeben sind folgende Codes im Pause-Menü. Aber Achtung: Bei der Eingabe ist Geschwindigkeit gefragt, die Tasten müssen innerhalb von zwei Sekunden gedrückt werden!

**ALLE WAFFEN**

■ ● R1 L1 R1 + R2

**UNVERWUNDBAR**

■ ● L1 L1 + L2

**LEVEL-AUSWAHL**

■ ● R1 L1 L1 + R1

## MEDIEVIL 2

**Mea Culpa:** In den letzten Tagen haben mich einige Anfragen bezüglich des "Medievil 2"-Cheats aus der letzten Ausgabe erreicht, der Code hätte bei Euch nicht funktioniert. Ich muss zu meiner Schande gestehen, Ihr habt recht! Als ich den Cheat ausprobiert hatte, stand mir leider nur unsere Testversion zur Verfügung, in der er anstandslos arbeitete. Leider haben die Programmierer von Sony in der endgültigen Version noch schnell ein anderes Codewort eingebaut.
Zum Glück war ein Leser so schlau und hat den Code aus dem ersten Teil ausprobiert, der in leicht veränderter Form auch tatsächlich funktioniert und das ersehnte Cheatmenü öffnet. Deswegen hier noch einmal für alle: Im Pausemenü muss bei gehaltener **L2**-Taste dieser Code eingehackt werden.

▲ ● ▲ ● ● ▲ ← ● ↑ ↓ → ● ← ← ▲ → ● ← ←



Beweisfoto: Dieser Cheat funktioniert in allen "Medievil"-Versionen.

## RIDGE RACER 64

**Galaga '88:** Seit über 20 Jahren stellt Namco mehr oder weniger gute Spiele her, wobei die "Galaga"-Serie sicher zu den absoluten Spitzenreitern zählt. Während die Playstation-Benutzer den einen oder anderen Level des Baller-Klassikers vor dem eigentlichen Spiel zocken dürfen, muss der Nintendo-Fan erst den 'Ridge Racer Extreme Extra'-Kurs gewinnen, um in Arcade-Erinnerungen zu schwelgen. Hier wartet ein Level aus "Galaga '88" darauf, von Euch gesäubert zu werden. Wer es schafft, alle 40 Aliens abzuschießen, der kann in Zukunft mit einem weiteren Bonus-Auto seine Runden drehen:

**Das Galaga '88 Auto**



Fahrhilfe? Keine Spur, dieser Schlitten aus dem "Galaga '88"-Automaten ist schwer zu fahren.

## LEGO ROCK RAIDERS

**Level-Codes:** Die Spielzeug-Helden aus unserer Kindheit sind am anderen Ende des Universums gestrandet? Welch ein grausames Schicksal! Da können wir nicht untätig zusehen und bieten unseren dänischen Freunden erste Hilfe in Form einiger Level-Codes an.

**ERSTER LEVEL**

▲ ▲ ✖ ■ ● → ▲ ● ↑ ▲ ● → ← ▲ ↑ ● ↓ ↓ ▲ ↑ ▲ ✖

**ZWEITER LEVEL**

→ ▲ ■ ✖ ↓ ← ■ ↓ ▲ ← ● ▲ ↑ ↓ ← ↓ ▲ ■ ● ↓ ✖ ■

**DRITTER LEVEL**

▲ ■ ✖ ● ← ▲ ← ▲ ■ ▲ ← ↓ ● ↑ ↓ ● ▲ ↓ ↑ ▲ ▲ ✖

**VIERTER LEVEL**

↓ ■ ↑ ✖ ● ↓ ↓ ● ▲ → ▲ ■ ↓ ▲ ■ ↓ ▲ ↑ ← ■ ● ↑

**FÜNFTER LEVEL**

■ ● ← ✖ ✖ ▲ ← ■ ● ← ▲ ▲ ● → ● ▲ ↑ ■ → ↓ ✖ ←

**SECHSTER LEVEL**

▲ ● → ▲ ■ ■ ↓ → ← ▲ ● ← ↑ → ■ ● ▲ ● ▲ ▲ ▲ →

**SIEBTER LEVEL**

②



## Millennium Soldier

**CODES: Bisher mussten die Playstation-User zusehen, wie die Dreamcast-Gemeinde mit Hilfe unserer Cheats aus der MAN!AC 4/2000 die bösen Außerirdischen nach Strich und Faden vermöbelt haben. Doch glücklicherweise gibt es die nützlichen Mogeleien jetzt auch für Sonys galaktische Krieger. Gebt folgende Codes im Pause-Modus eines laufenden Spiels ein.**

**ZUSÄTZLICHE LEBEN**

■ ↓ → ● ■ ← ↑ ✖

**ZUSÄTZLICHE CREDITS**

✖ ↑ ↓ ▲ ● ● ● L1

**NÄCHSTER LEVEL**

↑ ↓ → ← ✖ ✖ ✖ ▲

**EGO-PERSPEKTIVE**

L1 ↑ ← ▲ ✖ L2 R1 L2

**GOTT-MODUS**

← → ← → L1 R1 L1 R1

# GAME BUSTER

**Ob massenweise Leben, einen gefüllten Gelbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Xploder- und Game-Buster-Modulen funktionieren. Gültige Werte an Stelle der Fragezeichen bei "Ridge Racer 64" sind von 01 bis 1F – andere Codes fördern höchstens Chaos zu Tage.**

## GEKIDO

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Munition | 8001AAC8 0000 |
| P1 Energie | 800BB4DE 0666 |
| | 800BB4E0 0666 |
| P1 Leben | 800BB4FC 0009 |
| P1 Wipeout | 800CAD4E 0400 |
| P1 Rage | 800CAD4A 3000 |
| P1 unverwundbar | 800BB508 0044 |
| P2 Energie | 800BB67E 0666 |
| | 800BB680 0666 |
| P2 Leben | 800BB69C 0009 |
| P2 Wipeout | 800CAE9E 0400 |
| P2 Rage | 800CAE9A 3000 |
| P2 unverwundbar | 800BB6A8 0044 |
| P3 Energie | 800BB81E 0666 |
| | 800BB820 0666 |
| P3 Leben | 800BB83C 0009 |
| P3 Wipeout | 800CAFEE 0400 |
| P3 Rage | 800CAFEA 3000 |
| P3 unverwundbar | 800BB848 0044 |
| P4 Energie | 800BB9BE 0666 |
| | 800BB9C0 0666 |
| P4 Leben | 800BB9DC 0009 |
| P4 Wipeout | 800CA13E 0400 |
| P1 Rage | 800CA13A 3000 |
| P1 unverwundbar | 800BB9E8 0044 |

## HYDRO THUNDER

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Immer erster | 8009EBC0 0001 |
| Boost | 80050EDE 3C00 |
| Geld | 800974C8 FFFF |
| Alle Strecken | 800A30A4 0000 |
| und Boote | 800A30A6 0000 |
| | 800A30A8 0000 |
| | 800A30AA 0000 |
| | 800A30AC 0000 |
| | 800A30AE 0000 |
| | 300A30B0 0000 |

## EVERYBODY'S GOLF 2

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Alle Kurse | 80047894 00FF |
| Alle Spieler | D0046EB0 0007 |
| | 80046EB0 1FFF |

## 4X4 WORLD TROPHY

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Immer erster | 80023086 0040 |
| Alle Cheats | 8009DDEC FFFF |

## GHOUL PANIC

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Unendl. Leben | D01F19FA 0078 |
| | 801F19CE 00B4 |

## MEDIEVIL 2

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Energie | 800F11C0 012C |
| Geld | 800F1248 270F |
| Tränke | 300F11C9 000D |
| | 800F11C4 0834 |
| Seelenkelch | 800EFB1C 0064 |
| Zeit | 800F3668 003C |
| Rüstung | 800F1240 01F4 |

## JEDI POWER BATTLES

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| P1 Energie | 300B2056 00FE |
| P1 Macht | 300B205E 00FE |
| P1 Objekte | 300B2062 00FF |
| P1 Autoblock | 800961AC 0000 |
| P2 Energie | 300B2070 00FE |
| P2 Macht | 300B207A 00FE |
| P2 Objekte | 300B207E 00FF |
| P2 Autoblock | 800961B8 0000 |

## RIDGE RACER 64

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Immer erster | 810569B4 0001 |
| Autowahl | 8113DDBA 00?? |
| Zeitstop | 810569DE 0000 |
| | 811280B2 0708 |



Auch wenn Sonys virtueller Agenten-Thriller "In Cold Blood" nicht ganz mit dem Genre-Überflieger "Metal Gear Solid" von Konami mithalten kann, wagen kaltblütige Hobby-Spione doch gerne einen Ausflug in die russische Provinz Volgia. Im Folgenden stellen wir Euch ein paar elementare Überlebensstrategien vor, damit Ihr als John Cord auch in den heißesten Gefechten einen kühlen Kopf bewahrt. *cg*

**NACHDENKEN:** Bevor Ihr Euch Hals über Kopf mit der Waffe in der Hand in eine Gegnerrunde schmeißt, solltet Ihr zunächst in aller Ruhe nach Alternativen suchen. Oft könnt Ihr Gegner auch umgehen, ohne in ein Gefecht verwickelt zu werden. Dies spart neben Munition auch die lebensnotwendigen Heilpakete, zumal Ihr im offenen Kampf selten ohne Blessuren davonkommt.

**ANSCHLEICHEN:** Basisfertigkeit eines jeden Agenten mit Ninja-Ambitionen. Wollt Ihr einen Gegner elegant aus dem Hinterhalt eliminieren, solltet Ihr auf keinen Fall auf ihn zu rennen. Der Feind hört Eure Schritte zu früh, der Überraschungseffekt ist dahin. Folglich gilt: Nur wer sich langsam anschleicht lässt dem Gegner keine Chance auf rechtzeitige Gegenwehr.

**UNTERSUCHEN: Grundsätzlich solltet Ihr sämtliche Räume gründlich und pixelgenau absuchen. Gegenstände und benutzbare Maschinen sind nämlich oftmals sehr schwer zu erkennen, da sie sich nicht durch Blinken oder ähnliche Besonderheiten vom Hintergrund abheben. Viel Spaß beim 'Durch-die-Räume-klicken'!**

**SPEICHERN:** Selten war es so wichtig wie hier. Leider gibt es wie so oft auch bei "In Cold Blood" einige Stellen die ohne entsprechende Vorkenntnis nicht auf Anhieb zu meistern sind. Deshalb gilt: Ihr könnt jederzeit speichern, also tut es auch, denn hinter jeder Ecke könnte der virtuelle Tod lauern. Frustrationserlebnisse durch permanente Wiederholungen bleiben Euch somit erspart. Zudem nutzt "In Cold Blood" nur einen Block pro Spielstand.

**DAS REMORA:** Euer kostbarstes Hightech-Equipment. Neben dem Abrufen allgemeiner Informationen könnt Ihr dieses Gerät auch dazu nutzen, Eure Umgebung zu scannen. Auf Knopfdruck erscheint so ein Grundriss der umliegenden Räumlichkeiten inklusive der Gegnerpositionen. Betretet Ihr also zum ersten Mal einen Raum, schaut zunächst auf dem Remora, ob nicht direkt hinter der Tür ein paar übelgelaunte Wachen lauern, die nur darauf warten Euch ins Jenseits zu pusten. Zudem könnt Ihr auch feststellen, wieviele Gegner im Falle eines Alarms ungefähr nachrücken könnten, und ob Ihr im offenen Gefecht eine Chance hättet. Praktischerweise liefert Euch das Remora auch die Positionsveränderung Eurer Feinde. So könnt Ihr bequem ihre Patrouillen-Routen verfolgen, um dann im geeigneten Moment zuzuschlagen. Besonders gegen die flinken Roboter ist diese Methode sehr sinnvoll. Da Ihr bei den Blechkameraden mit Euren Feuerwaffen keinerlei Eindruck hinterlasst, bleibt Euch mit dem Remora die Möglichkeit Ihnen zumindest elegant aus dem Wege zu gehen.

# RE: CODE VERONICA
## PRAKTISCHE HINWEISE, WIE IHR AM LEBEN BLEIBT

Statt einer überflüssigen Komplettlösung – "Resident Evil"-Kenner haben bei Orientierung und Rätseln keine Probleme – helfen wir Euch mit gezielten Tipps dabei, am Leben zu bleiben. Außerdem findet Ihr eine komplette Waffenübersicht sowie einen Überblick über die wichtigsten Gegner. *cg*

**Allgemeine Hinweise:**

• Sind Fledermäuse in der Gegend, solltet Ihr keinen Krach machen. Geht also ganz gemächlich durch den Raum und gebt keine unnötigen Schüsse ab. Ließ sich ein lautes Geräusch nicht vermeiden, schaltet Ihr das Feuerzeug ein und haltet Euch die flatternden Blutsauger vom Hals.

• Bonus-Gegenstände: In einem Speicherraum innerhalb der militärischen Trainingseinrichtung findet Ihr ein Heilmittel (Hemostatic). Erinnert Ihr Euch noch an Rodrigo, den infizierten Wächter aus der Anfangsszene? Genau der freut sich besonders über dieses Mittelchen. Sucht Rodrigo aber nicht ohne Feuerzeug auf – im Dunklen kann ihn Claire nicht behandeln. Als Dank für Eure Hilfe überreicht Euch Rodrigo einen Dietrich. Dieser eröffnet Euch den Zugriff auf bisher verschlossene Aluminium-Koffer, Schranktüren und Schubladen. Darin findet Ihr nützliche Munition und hilfreiche Heilmittel.

• Damit Ihr während des automatischen Nachladens den angreifenden Monstern nicht hilflos ausgeliefert seid, zählt Ihr Eure Schüsse am besten mit und wechselt rechtzeitig ins Inventar-Menü. Hier bestückt Ihr Eure Waffe selbstständig mit frischer Munition und habt so ohne Wartezeit wieder ein volles Magazin.

**Das Bonusspiel**

• Um Zugriff auf das Bonusspiel zu erhalten, müsst Ihr lediglich das Hauptspiel einmal durchspielen.

• Wollt Ihr das Bonusspiel aus der Egoperspektive bestreiten, müsst Ihr im eigentlichen Spiel das Scharfschützengewehr einsammeln.

• Steve Burnside wird nur dann freigeschaltet, wenn Ihr im normalen Spiel die einzelne goldene Luger-Pistole mitnehmt.

• Die Rolle von Albert Wesker übernehmt Ihr, indem Ihr seine Sonnenbrille im Hauptspiel einsteckt.

• Den bereits aus dem zweiten Teil bekannten Umbrella-Kämpfer Hunk erhält nur, wer das eigentliche Spiel in weniger als dreieinhalb Stunden durchspielt.

## Waffenkunde

**KAMPFMESSER**
Stärke: Mittel
Feuer-Rate: Niedrig
Empfohlen gegen: Einzelne Zombies
Besonderheiten: Als Notlösung ist das Messer nun effektiver zu gebrauchen als in vergangenen "Resident Evil"-Episoden.

**PISTOLE**
Stärke: Niedrig
Feuer-Rate: Mittel
Empfohlen gegen: Zombies, Fledermäuse, Hunde
Besonderheiten: Aufgerüstet feuert die Pistole drei Schuss automatisch, das Magazin fasst zwanzig Patronen.

**ARMBRUST**
Stärke: Niedrig
Feuer-Rate: Mittel
Empfohlen gegen: Bender (mit Explosivpfeilen)
Besonderheiten: Die Armbrust ist nur mit den raren Explosivpfeilen wirklich effektiv. Mit normaler Munition verträgt selbst ein Zombie 15 bis 20 Treffer.

**SCHROTFLINTE**
Stärke: Hoch
Feuer-Rate: Niedrig
Empfohlen gegen: Zombies (auch Gruppen), Hunter
Besonderheiten: 'All Time Classic' der "Resident Evil"-Serie. Auf kurze Distanz unschlagbar.

**DOPPEL-AUTOMATIKPISTOLE**
Stärke: Mittel
Feuer-Rate: Mittel
Empfohlen gegen: Zombies (Gruppen), Fledermäuse
Besonderheiten: Nehmt zwei Gegner gleichzeitig aufs Korn oder konzentriert Euer Feuer auf einen einzelnen Feind.

**DOPPEL-UZIS**
Stärke: Mittel
Feuer-Rate: Hoch
Empfohlen gegen: Gruppen von Gegnern
Besonderheiten: Bieten die gleichen Vorteile wie die Doppel-Automatikpistolen mit höherer Feuer-Rate.

**AK-47 STURMGEWEHR**
Stärke: Mittel
Feuer-Rate: Hoch
Empfohlen gegen: Alle Gegner (außer Endgegner)
Besonderheiten: Attacke!

**GRANATWERFER**
Stärke: Hoch
Feuer-Rate: Niedrig
Empfohlen gegen: Boss-Gegner
Besonderheiten: Lässt sich wahlweise mit Granat,- Feuer,- Säure- oder Gaspatronen laden.

**MAGNUM**
Stärke: Hoch
Feuer-Rate: Niedrig
Empfohlen gegen: Alle Gegner (inkl. Boss-Gegner)
Besonderheiten: Der ultimative Püsterich. Ein Schuss reißt alle normalen Feinde von den Beinen. Aber aufgepasst: Bei keiner anderen Waffe geizten die Entwickler dermaßen mit Munition.

## Gegnergalerie



**Zombie:** Langsam, laut und dumm. Der unangefochtene Veteran der "Resident Evil"-Historie greift Euch häufig in der Gruppe an. Grundsätzlich solltet Ihr versuchen, den trägen Gesellen durch geschicktes Ausweichen zu entkommen. So spart Ihr wertvolle Munition für die dickeren Brocken. Ist ein offener Kampf unvermeidlich, schickt Ihr die fauligen Untoten mit vier bis neun Treffern aus der Pistole endgültig ins Jenseits. Wählt Ihr die Schrotflinte, genügt bereits ein gut gezielter Schuss aus kurzer Distanz.



**Wolfshund:** Im Gegensatz zu ihren gemächlichen Herrchen sind diese ganz und gar nicht handzahmen Hündchen äußerst flink unterwegs und immer bereit, die Reißzähne in Euer virtuelles Fleisch zu jagen. Steht Ihr jedoch mit dem Rücken zur Wand, bietet Ihr ihnen eine geringe Angriffsfläche und haltet sie mit der Pistole einfach in Schach. Notorische Hundehasser pumpen wehrlos am Boden liegende Wau-Waus am gefahrlosesten voll Blei.



**Bander:** Die neuste Kreatur aus den teuflischen Umbrella-Labors scheint auf den ersten Blick eine leichte Beute zu sein. Aber Vorsicht: Trotz seines gemächlichen Schrittes kann er Euch mit seinem 'ausfahrbaren' Arm selbst über eine Raumlänge noch packen! Auch Höhenunterschiede gleicht der schleimige Hüne so aus. Mit zwei, aus sicherer Entfernung abgefeuerten Explosivpfeilen schickt Ihr ihn zurück in die Hölle. Ebenfalls effektiv: Säure- und Feuergranaten.



**Hunter:** Blitzschnell und gemeingefährlich. Dank seiner enormen Kraft macht er Euch bereits nach zwei bis drei Attacken den Garaus. Nur mit schwerem Geschütz und genauem Timing habt Ihr eine reelle Chance, seinen tödlichen Pranken unbeschadet zu entgehen. Zwei gut gezielte Treffer aus der Schrotflinte sollten reichen, auch der Granatwerfer zeigt seine Wirkung. Achtung: Neben dem 'Standard-Hunter' existiert eine giftige Variante, die noch bösartiger ist.



**Riesenspinne:** Auch die beste Freundin jeder Hausfrau feiert bereits ihren vierten "Resident Evil"-Auftritt. Hört Ihr von irgendwo das bedrohliche Trappeln vieler Beine, heißt es: Augen auf! Egal ob Boden, Wand oder sogar Decke, die giftigen Biester stürzen sich ungeachtet der Schwerkraft von überall auf Euch. Ein saftiger Fußtritt reicht nicht aus, nur von großkalibrigen Wummen wie Schrotflinte oder Granatwerfer lassen sich die flinken Achtbeiner beeindrucken. Vorbeilaufen ist aber auch hier die beste Strategie, zumal die haarigen Albträume nur selten auftauchen.

# PERFECT DARK DER EINSTIEG



Um Euch den Einstieg in den harten Agenten-Alltag zu erleichtern, geleiten wir Euch durch die ersten sechs Level von Rares neuestem Action-Spektakel. Die Tipps beziehen sich auf den 'Special Agent'-Schwierigkeitsgrad. *dm*

## Mission 1: Defection

In Eurem ersten Einsatz müsst Ihr die zentrale der Datadyne Corporation infiltrieren. Nach der Landung auf dem Dach macht Ihr Euch auf den Weg nach unten. Insgesamt drei Wachen stellen sich Euch in den Weg, bevor Ihr Euer erstes Ziel erreicht. Platziert die ECM-Mine und begebt Euch zwei Stockwerke nach unten. Die große Tür zwischen den Aufzügen führt in ein Büro. Die zwei Damen schlagt Ihr nieder und entwendet der Chefin die Halskette. Jetzt schießt Ihr Euch den Weg ins Erdgeschoss frei. An der Wand gegenüber der Treppe zu den Aufzügen gibt es sowohl rechts als auch links eine Tür. Hinter der rechten verbirgt sich die Kommunikationsanlage, die linke bringt Euch zum Ende des Levels.

## Mission 2: Investigation

In den Datadyne-Laboren geht Ihr zunächst nach rechts und schaltet die Wachen aus. Dann folgt Ihr dem Gang in die andere Richtung. Nach einem zweiten Raum voller Sicherheitsleute kommt Ihr in eine größere Halle. Hier nehmt Ihr zuerst die rechte Tür, nach kurzer Zeit packt Ihr die Spycam aus und fotografiert die Isotope. In der Halle nehmt Ihr jetzt die kleine Tür neben dem Schott zu Sektor 2. Dort folgt Ihr dem Weg bis zu einem Gang, in dem ein inaktiver Reinigungsroboter wartet. An der hinteren Konsole aktiviert Ihr den Blechkameraden, an der vorderen wird er reprogrammiert. Geht jetzt zum Sektor 2 und säubert den gesamten Gang von Wachen. Nehmt Euch danach die Labore vor und überzeugt die Wissenschaftler, ihre Arbeit zu beenden. Wehrhafte Weißkittel dürft Ihr auf keinen Fall erschießen, schlagt den letzten Doktor einfach mit bloßen Fäusten nieder.

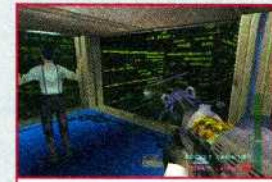


Am hintersten Ende des radioaktiv verseuchten Labors fotografiert Ihr per Spycam dieses Objekt

Jetzt geht's weiter Richtung Sektor 3. In der Nähe des Reinigungsroboters kommt Ihr durch die Laserbarriere, danach geht Ihr weiter bis zu einer großen Halle mit zwei Ausgängen, bewacht von drei Soldaten mit Sturmgewehren. Die linke Tür führt Euch zu ein paar nützlichen Gegenständen. Geradeaus geht's zu Doctor Caroll. Achtet aber auf die Selbstschussanlagen an der Decke und schaltet diese zuvor aus.

## Mission 3: Extraction

Mit Doctor Caroll im Schlepptau müsst Ihr besonders vorsichtig sein. Setzt Eure Nachtsichtgläser auf und erledigt schnell die Wachen im Erdgeschoss. Der Timer informiert Euch, wann das Licht wieder angeht, nehmt die Gläser rechtzeitig ab. Steigt dann in den Aufzug; sobald dieser hält, fahrt Ihr mit dem zweiten Lift noch einen Stock nach oben. Hinter der Ecke warten zwei Wachen; lauft jetzt außen herum, erledigt drei Bodyguards und steigt die Feuertreppe nach oben. Achtet dabei immer auf den Sicherheitshubschrauber, dessen Schnellfeuerkanone ist äußerst gefährlich. Im nächsten Stock belauscht Ihr die Unterhaltung zweier Angestellter und einer Wache. Erschießt diese und schnappt Euch den Raketenwerfer. Da Ihr nur einen Schuss habt, geht Ihr am besten wieder einen Stock tiefer und lockt den Hubschrauber in eine für Euch günstige Position. Ist er erledigt, säubert Ihr die unteren Stockwerke von den weiblichen Leibwächtern und geht dann ganz nach oben. Beim Treffen mit Cassandra lasst Ihr Euch nicht einlullen, sondern rennt sofort in die nächste Deckung. Setzt die Nachtsichtgläser auf und erledigt die restlichen Bodyguards. Der Weg nach oben ist frei.



Mit dem Raketenwerfer in der Hand habt Ihr dem Hovercopter endlich etwas entgegenzusetzen

## Mission 4: Hostage One

Die Datadyne Corporation hat die Villa Eures Chefs besetzt. Erledigt sofort die beiden Wachen am Pier mit dem Scharfschützengewehr und macht Euch dann auf den Weg nach unten. Auf dem Dach des Anwesens sowie auf der Kaimauer sind einige Heckenschützen postiert. Erledigt sie aus sicherer Deckung mit der Sniper-Rifle. Jetzt betretet Ihr die Villa. An jeder Ecke lauern hier Wachen; nehmt Euch jeden Raum vor und stellt sicher, dass Euch niemand in den Rücken fällt. Um die Energiegeneratoren zu aktivieren, müsst Ihr Euch einen Weg in den Keller suchen. Hier folgt Ihr den Leitungen am Boden nach rechts, wo Ihr zwei Schalter betätigt. Geht Ihr den Leitungen in die andere Richtung nach, findet Ihr den Aktivator für das Windrad. Jetzt ist der Weg zu Carrington frei. In den Gewölben achtet Ihr auf Terroristen, die sich hinter Whiskey-Regalen verstecken. Räumt einfach alles mit der MP ab. Der letzte Feind vor der verschlossenen Tür besitzt eine Keycard, mit der Ihr zu dem gefangenen Hausherren kommt.

## Mission 5: Stealth

Schlagt den ersten Passanten nieder und greift Euch die Wache. Erschießt den Kerl und lauft durch den Gang, um seinen Partner zu erwischen, bevor dieser Hilfe ruft. Vor der schwebenden Polizeidrohne müsst Ihr Euch verstecken, abschießen könnt Ihr sie nicht. Quetscht Euch durch das Loch im Bretterzaun auf der anderen Straßenseite. Erschießt die drei Wachen und schleicht Euch durch den Abfluss zu Eurem Care-Paket. Auf dem Rückweg stehen Euch wieder zwei Wachen gegenüber. Hastet jetzt wieder zurück und nehmt die Gasse links neben dem Weg zu Eurer Startposition. Erschießt in Ruhe die Sicheheitskräfte an der Treppe und bringt ganz oben die Sprengladung an. Jetzt müsst Ihr nur noch das Taxi umprogrammieren und der Spur der Verwüstung zum Eingang ins G5-Gebäude folgen.





Links seht Ihr den Weg zu Eurer Ausrüstung, in der Mitte den sicheren Durchgang zur Treppe, die Ihr auf dem rechten Bild bewundern dürft. Platziert die Sprengladung an der Tür ganz oben.

## Mission 6: Reconnaissance

Im G5-Gebäude greifen Euch sofort zwei getarnte Wachen an. Zieht Euch in eine Ecke zurück und wartet, bis sie sich zeigen. Einige Türen später landet Ihr in einem leeren Raum. Zerschießt die Glasscheiben vor der Tür und versucht sie zu öffnen. Diesmal greifen Euch vier getarnte Wachen an. Wartet in der Ecke und schnappt Euch die Keycard des letzten Sicherheitsmannes. Hinter der Tür erledigt Ihr schnell den verdutzten Wächter und geht weiter in den nächsten Raum. Biegt sofort nach rechts ab und stellt Euch vor den Alarmschalter hinter der Säule. Nachdem Ihr die Wachen erledigt habt, schaltet Ihr die Laserstrahlen aus und steigt die Treppe hinauf. Kriecht die Verstrebung entlang bis es Zeit wird, die Spycam auszupacken. Danach springt Ihr herunter und geht durch die hintere Tür. Im nächsten Stock findet Ihr den Raum mit dem Safe. Aktiviert den Decoder und Schnappt Euch die Daten . Geht die nächste Treppe nach oben und aktiviert den Fernzünder. Durch das Loch in der Wand verlasst Ihr das Gebäude.



Bewacht den Eingang zum Tresorraum, bis der Decoder den Safe geknackt hat.






**MAN!AC vor fünf Jahren**

Bestimmendes Thema der Juli-Ausgabe – heute und vor fünf Jahren – ist die E3. 1995 startet die wichtigste Spielemesse in Los Angeles und offenbart Hunderte von Spieleneuheiten für Playstation, Saturn und 3DO. Auch damals ist die Enttäuschung über Nintendos 'No-Show' groß – die Veröffentlichung des N64, ehedem Ultra 64, wird erstmals verschoben. 3DO ergeht es kaum besser, die 'Mark 2'-Variante ihres erfolglosen Multimedia-Systems ist nur in Form von Grafikdemos präsent. So dominieren Playstation und Saturn die Messe – Super NES und Mega Drive jedoch des Testteil. Im Vergleich zu heute ist jedoch gerade Spielpause: Lediglich 16 PAL-Tests (inklusive 32X und Neo Geo) schaffen es in die Juli-Ausgabe des Jahres 1995.

# DAS JÜNGSTE GERICHT

*Stefan Dettmering, (PR-Assistant, Sony CE Deutschland)*

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

**1. Rise of the Robots** (ACCLAIM, 1994)

"Eine Negativ-Erfahrung mit Spätfolgen: Ich hatte 180 Märker auf den Tisch gelegt und wurde zuhause Zeuge eines 'Action-Feuerwerks' der besonderen Art. Seitdem zerdrücke ich immer eine Dose Cola nach dem Austrinken – in der Hoffnung, ich könne so meinen schmerzlichen Verlust ertragen."

**2. Vortex** (IMAGESOFT, 1994)

"Die Mission ist fehlgeschlagen – wie oft musste ich mir diesen Satz in Level 3 gefallen lassen. Als ich dann endlich wusste, was ich falsch gemacht hatte, war ich heilfroh, dass keine Zeugen vor Ort waren. Sonst hätte meine Zocker-Ehre wohl ganz schön gelitten. Oh Mann... war das leicht... und ich hab's nicht gemerkt!"

**3. Windjammers** (DATA EAST, 1992)

"Ahh! Whow! Wusch! Wenn wir 'Windjammers' spielen, ziehen die Nachbarn aus! Wie kann mich ein Spiel mit Ein-Knopf-Steuerung nur so fertig machen? Sogar die Polizei kam schon vorbei – wegen Ruhestörung! Als sie mich völlig verstört vom Fernseher wegzogen, fragten sie, ob mir irgend etwas fehlt. Na klar! Ich hab verloren!"

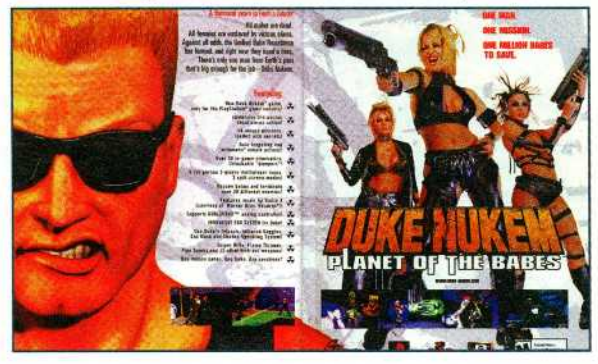



**ERSCHEINT AM 5. Juli**

## ANZEIGEN-GALERIE

**WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN**

Duke Nukem rettet eine Million gut gebaute Frauen – ein Traum für jede Werbeagentur. Spätestens durch diese Anzeige wird auch dem Letzten klar, womit man die Aufmerksamkeit der Amerikaner am effektivsten weckt: Mit großen Wummen und dicken Dinger!




Das Sommerloch müsst Ihr woanders suchen – die nächste MAN!AC ist wieder rappelvoll mit interessanten Neuerscheinungen und kritischen Tests: Mit **Destruction Derby Raw** (Bild) geht eine der populärsten Spiele-Serien in die dritte Runde. Fans von krachigen Massenkarambolagen und verbeulten Autos sollten schon mal einen Hunni bereitlegen – aber vorher unseren Test abwarten. Playstation-Strategen freuen sich auf Squares **Front Mission 3**, während die N64-Fraktion mit vielleicht dem **besten Konsolen-Fußball** überhaupt bedient wird: „International Superstar Soccer 2000". Nintendos **Motorrad-Spaß** „Excitebike 64" gehört zu den weiteren Modul-Highlight des nächsten Monats. Sportlich wird's auch auf dem Dreamcast, denn **Metropolis Street Racer** sorgt für eine willkommene Abwechslung an heißen Sommertagen. Die Wartezeit bis zum Playstation-2-Start im Oktober verkürzen wir Euch mit ausführlichen Previews von EAs **FIFA 2001** und der freizügigen Fotoparade **Primal Image**.



## JAPAN TOP 10

| Platz | System | Titel / Genre | Hersteller / Termin |
|---|---|---|---|
| 1 | PS | Breath of Fire 4 | Capcom |
| | | Rollenspiel | nicht bekannt |
| 2 | N64 | Legend of Zelda: Majora's Mask | Nintendo |
| | | Action-Adventure | 4. Quartal |
| 3 | N64 | Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 | Konami |
| | | Sportspiel | nicht geplant |
| 4 | PS | Sp. Battleship Yamato: Sold. of Love | Bandai |
| | | Simulation | nicht bekannt |
| 5 | N64 | Hoshi No Kirby 64 | Nintendo |
| | | Action | 3. Quartal |
| 6 | PS | Fever 2 Sankyo: Off. Pachinko Simul. | ICS |
| | | Brettspiel | nicht geplant |
| 7 | PS | Brave Saga 2 | Takara |
| | | Simulation | nicht bekannt |
| 8 | PS2 | Evergrace | Square |
| | | Rollenspiel | nicht bekannt |
| 9 | PS2 | Tekken Tag Tournament | Namco |
| | | Beat'em-Up | 4. Quartal |
| 10 | PS2 | Dead or Alive 2 | Tecmo |
| | | Beat'em-Up | 4. Quartal |

# V-RALLY 2 EXPERT EDITION

## Der Durchbruch zur Realität!




Für:















